ゲームの作り手71人が選ぶ昨年の注目ゲームとは!? ユーザーも必見の大特集!

デンゲキニンテンドーDS 5月号増刊
2001年6月12日第三種郵便物認可
2011年3月24日発行・発売 第11巻第10号 通巻185号

電撃ゲームス MONTHLY

定価650YEN

Vol.19



クリエイター71人が選ぶ 2010年の注目ゲーム

浅田誠
飯島貴光
飯田和敏
五十嵐孝司
池尻大作
イシイジロウ
一瀬泰範
市村龍太郎
伊東幸一郎
稲葉敦志
内田明理
生方太樹
江城元秀
大舘隆司
岡村佳人
加藤正規
河津秋敏
北瀬佳範
木村雅人
木村祥朗
鯉沼久史
小島秀夫
小高和剛
小谷浩之
小林裕幸
近藤季洋
齊藤祐一郎
酒井智史
椎名寛
鈴木達也
須田剛一
副島成記
竹内潤
谷口潤
千頭元
辻本良三
時田貴司
外山圭一郎
中川滋
新川宗平
西沢学
橋野桂
橋本真司
はしもとよしふみ
馬場英雄
馬場保仁
林直孝
早矢仕洋介
原田勝弘
伴哲
日野晃博
船水紀孝
前田尚紀
松川美苗
松野泰己
松原達也
松山洋
水谷英之
目黒将司
本村健太郎
山岡晃
山﨑正通
山本正美
横山昌義
吉田直樹
吉積信
和田康宏
David Anfossi
Jean-Francois Dugas
Jonathan Jacques-Belletete
RucKyGAMES

ゲームの作り手自身が2010年の注目ゲームを語り尽くす! さらにそれぞれが考える2011年のゲームの展望は?

ニンテンドー3DS内蔵ソフト徹底解析!!
そこには意外なほど深い遊びの魅力が! 数々の内蔵ソフトの楽しみ方を実践!

クラフト&マイスターが『アースシーカー』で目指したモノ
ゲームデザイナー・船水紀孝氏に聞く新たなアクションゲームへの挑戦

Pickup Interview
ペルソナ2 罪
エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン

4月の全ゲームをプレビュー&レビュー!

Now Playing!『ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー』『モンスターハンターポータブル 3rd』ほか
レゲーの花道 第5回『空手道』
エンタメPUSH「AKB48 なかやん&たなみんのガンプラ作ってみた!&スミ入れしてみた!」
「水曜どうでしょう」ディレクター藤やん・うれしーの悩むだけ損!
巻末グラビア SKE48 向田茉夏/石田安奈/金子栞


4.14 ON SALE
希望小売価格
¥2,990
(税込)
ロスト プラネット 2
PlayStation 3 the Best / Xbox 360 プラチナコレクション
PS3 / Xbox 360
アクションシューティング
希望小売価格
¥2,100
(税込)
ラストランカー
Best Price!
PSP®「プレイステーション・ポータブル」
RPG
4.21 ON SALE
希望小売価格
¥2,990
(税込)
バイオハザード
ダークサイド・クロニクルズ Best Price!
Wii
ホラーガンシューティング
希望小売価格
¥2,100
(税込)
ロックマンゼロ コレクション
NEW Best Price! 2000
ニンテンドー DS
2D アクション
希望小売価格
¥2,100
(税込)
モンハン日記 ぽかぽかアイルー村
PSP the Best
PSP®「プレイステーション・ポータブル」
アイルーライフ
たっぷり遊べる!
おトクでうれしい低価格!
ヒット作いろいろ、
カプコン春のセレクション。
詳しいタイトルの内容や最新情報はコチラ
http://www.capcom.co.jp/title_line_up/brandnew2.html
開催決定!! ニンテンドー 3DS×CAPCOM プレミアム体験会
最新ゲーム体験&プレミアムステージの豪華イベント!
2011年3月29日(火)15:00～ベルサール秋葉原
詳しくはコチラ! >>> http://www.capcom.co.jp/event/3DS_CAPCOM.html
入場無料!!
株式会社カプコン
〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号


CAPCOM
退路もふさがれてしまいましたね
ラストランカー
飛竜の卵 0/1
モンハン日記 ぽかぽかアイルー村
ロスト プラネット 2
CLAIRE
LEON
バイオハザード ダークサイド・クロニクルズ
ロックマンゼロ コレクション
ミツルギ
ここには大きな・・・・
そう“ムジュン”があるのだよ。
逆転検事
“トリック”そして、
ゴーストトリック
NOW ON SALE
希望小売価格
¥2,100
（税込）
NEW Best Price! 2000
逆転検事
NEW Best Price! 2000
ニンテンドーDS
推理アドベンチャー
5.26 ON SALE
希望小売価格
¥2,100
（税込）
NEW Best Price! 2000
GHOST TRICK
ゴースト トリック
ゴースト トリック
NEW Best Price! 2000
ニンテンドーDS
ミステリー
Wii
NINTENDO DS
PS3 PlayStation 3
PSP
XBOX 360


HOMEFRONT™
これはゲームか、現実か。
2011. 4. 14
希望小売価格：7,770 円（税込）
脚本：ジョン・ミリアス
"PS"、"PlayStation" および "PS3" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。Microsoft、Xbox 360、Xbox 360ロゴは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。
© 2011 THQ Inc. Developed by Kaos Studios. THQ, Kaos Studios, Homefront and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc.
All rights reserved. All other trademarks, copyrights and logos are property of their respective owners. Marketed and distributed in Japan by Spike.
株式会社スパイク ユーザーサポート:03-5728-7117
PS3
PlayStation 3
XBOX 360
THQ
Spike
CERO
D
17才以上対象







GAME Side

おわび:「西村キヌの我得四畳半ゲームス」は休載です。



COVER HEAVY RAIN ―心の軋むとき―



オフィシャルWEB: http://steinsgate.jp/
科学アドベンチャーオフィシャルWEB: http://www.kagaku-adv.com/
SCIENCE ADVENTURE TEAM SINCE 2007 5pb. GAMES
それは―あなたかもしれない、
ラボメンたちとの物語。
Steins;Gate シュタインズ・ゲート
比翼恋理のだ〜りん
TVアニメ『シュタインズ・ゲート』4月5日深夜2:05〜より
テレ玉ほかU局系・AT-Xにて放送開始!
テレ玉 4月5日(火)深夜2:05〜
チバテレビ 4月6日(水)深夜1:30〜
TOKYO MX 4月7日(水)深夜1:30〜
AT-X 5月6日(金) 22:30〜
サンテレビ 4月5日(火)深夜2:05〜
テレビ愛知 4月6日(水)深夜2:30〜
テレビ神奈川 4月9日(土)深夜2:00〜
©2011 5pb./Nitroplus 未来ガジェット研究所
XBOX 360
想定厨×2アドベンチャー
2011年6月16日(木)発売予定
限定版:9,240円(税込)/通常版:6,090円(税込)
限定版特典:FG204 METALLIC EDITION Ver.1,02/リミックスCDサントラ(仮)
仕様は予告なく変更になる恐れがあります。予めご了承ください。
CERO 審査予定 レーティング
プロデューサー:松原達也[5pb.]/シナリオ:たきもとまさし、安本亨/シナリオ監修:林直孝[5pb.]
キャラクターデザイン:huke/ガジェットデザイン:SH@RP/音楽:阿保剛[5pb.]
©2009-2011 5pb. Inc. /Nitroplus Microsoft,Xbox,Xbox 360,XboxLIVE,Xbox関連ロゴは、米国Microsoft Corporationおよび / またはその関連会社の商標です。

CONTENTS 2 Entertainment Side

3月11日に発生した
「東北地方太平洋沖地震」で
被災された方々に、
心よりお見舞い申し上げます。

このたび東日本一帯を襲った未曾有の巨大地震により、被害を受けられた皆さまに心よりお見舞い申し上げるとともに、犠牲になられた方々とご遺族の皆さまに対し、深くお悔やみを申し上げます。

2011年3月14日 株式会社アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部

GAME INDEX


PSP
PlayStation Portable
NINTENDO 3DS
すべての確率はここに集約する。
紡がれる蒼の物語…
BLAZBLUE
CONTINUUM SHIFT II
ブレイブルー コンティニュアムシフト II
2011.3.31 ON SALE
レリウス
初めまして、プロフェッサー・ココノエ。レリウス=クローバーだ。
アーケードの興奮はそのままに!!
ド派手な演出やスムーズな操作はそのままに、
新キャラクター、アンリミテッドキャラクターなどを追加!
携帯機だけの新ストーリー!
新たに紡がれる新規ストーリーの追加。
大ボリュームのシナリオを堪能せよ。
初回予約特典
小説版BLAZBLUEを一部ドラマCD&コミック化!!
PSP®版 初回予約特典
BLAZBLUE PHASE 0 PROLOGUE
オリジナルドラマCD
3DS版 初回予約特典
BLAZBLUE PHASE 0 PROLOGUE
オリジナルコミック
※初回予約特典には数に限りがございます。詳しくは店頭にてお問い合わせください。
2011.3.31 発売 / PSP®、3DS / ジャンル：2D対戦格闘+ヴィジュアルノベル / 価格：¥5,229（税込）
ARC SYSTEM WORKS
アークシステムワークス株式会社
http://www.arcsystemworks.jp
アークシステムワークスお客様相談室
http://www.arcsystemworks.jp/support
© ARC SYSTEM WORKS
" "および" "は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの登録商標です。
NINTENDO 3DS 、3DS は株式会社ニンテンドーの登録商標です。



機動戦士Zガンダム公式外伝「A.O.Z」のガンプラ®付録&大特集！
電撃 DENGEKI HOBBY
5月号
特別価格 1,360円
好評発売中
電撃ホビーマガジン
毎月25日発売！
公式ホームページ 電撃ホビーウェブ http://hobby.dengeki.com/
特集2
最新注目ブランドをプロが競作！
RG×メガサイズモデル
大激戦コンペ
特集3
バルキリーによるエアレースのすべて
MACROSS THE RIDE
総力特集
ジム改[ワグテイル]の全容がここに！
ADVANCE OF Z
刻に抗いし者
「電撃ホビーマガジン」「ガンダムインフォ」で連載中の「A.O.Z 刻に抗いし者」。付録キットのハウトゥやスクラッチモデル、読み切り小説までたっぷり掲載！
ガンプラ®付録付き特大号！
「A.O.Z 刻に抗いし者」に登場する主役搭乗機「ジム改[ワグテイル]」に改造できるガンプラパーツ！
ガンプラ® 特別付録
ジム改 [ワグテイル] コンバージョンパーツ
※ジム改[ワグテイル]を再現するには、「HGUCジム改」(別売)が必要になります。
多くのゲーム登場ACが活躍するオリジナルストーリー！
小説単行本
アーマード・コア ブレイブ ニュー ワールド
ストーリー：神野淳一
好評発売中
B6判 定価：1260円
「A.O.Z」関連書籍好評発売中！
小説単行本
「電撃ホビーマガジン」「ガンダムインフォ」にて連載中！
ADVANCE OF Z 刻に抗いし者(1)
神野淳一
原案：矢立 肇・富野由悠季
B6判 定価：924円
ビジュアルブック
「A.O.Z」の設定画、作例、CGが多数収録！
ADVANCE OF Z 刻に抗いし者 ビジュアルブック Vol.1
A4判変型
定価：819円
ASCII MEDIA WORKS
発行●アスキー・メディアワークス
発売●角川グループパブリッシング
商品はお近くの書店でお買い求めください。
また、アスキー・メディアワークスの公式サイトからも購入することができます。
アスキー・メディアワークスの公式サイト http://asciimw.jp/
© 創通・サンライズ
©1997-2008 FromSoftware, Inc. All right reserved.
※各定価、価格は税込(5%)です。
dengekiya 電撃屋 電撃のキャラクターグッズショッピングサイト
http://dengekiya.com/
電撃屋 検索

クリエイターのDEEP(ディープ)な履歴書

さまざまな作品を生み出すクリエイターたちが、自らも1人のファンとして愛するものがある。それに触れることで、何を感じてきたのか、そして、それが自らのクリエイティブにどう生かされているのか。クリエイターが愛したものを綴っていく、DEEPな履歴書。

自分が好きだからこそ保証される普遍的なおもしろさのツボ

『ドラゴンクエストVIII』の開発を手掛けて以降、『レイトン教授』シリーズ、『イナズマイレブン』シリーズ、『二ノ国』などのオリジナル作品でヒットを飛ばし続けるレベルファイブ。ゲームファン以外の層を巻き込み、成長を続けるこれらのタイトルはどこから生まれたのか。そして、大きな影響を受けたという堀井雄二氏について、日野氏に語ってもらった。

おもちゃとしてのコンピュータそして『ドラクエ』との出会い

——子供時代は、ファミコンがまだなかったと思うのですが、ゲームに最初に触れたのはいつ頃ですか?

日野 僕は、小さいときからおもちゃが大好きだったんです。ゲームウオッチなどが新しいおもちゃとして出始めていた頃が、ゲームとの最初の出会いだと思いますね。小3の頃には、学校では禁止されていたインベーダーゲームを高校生たちに混じってプレイしたり、他人のプレイを見ていたりしていました。子供ながらに、電子の世界への憧れが強くあったのかなと思いますね。

——そこから徐々に、コンピュータやプログラムに興味を持っていくんですね。

日野 そうですね。好きな分野の本はたくさん読んでいました。そこで『ウィザードリィ』の記事を読んでからプレイしたいという欲求が高まり、PC本体を買うお金をため始めました。本当はApple IIが欲しかったのですが、当時は30万円以上もかかるという、夢のまた夢の機種だったんです。結局、小6のときにPC-6001を買いました。当時はファミコンがなかった時代なので、僕のなかでのゲーム機はパソコンだったんです。

——『ドラゴンクエスト』シリーズとの最初の出会いは、いつだったのですか?

日野 遊んだのは『III』からですね。高3のときに最初の『ドラゴンクエスト』が発売されたのですが、そのときはプレイをしていませんでした。当時は『ドラゴンスレイヤー』『イース』『ザナドゥ』など、ゲーム機よりパソコンのほうがグラフィックや内容が上回っていた印象でした。

——ちなみに、パソコンゲームで特に印象に残っている作品はなんでしょうか?

日野 長時間遊んだのは『ザ・ブラックオニキス』かな。自分のキャラクターを作って、冒険してためたお金で新しい服を買って着替えさせるという、現在のアバター的なことが可能だったんです。RPGとしては基本的な内容でしたが、表現方法がとても斬新だったんですよね。

——パソコンゲームを長くプレイしたうえで『ドラゴンクエストIII』を遊んでみたときは、改めてどこに衝撃を受けたのでしょうか?

日野 月並みな言葉かもしれませんが、やっぱり「内容の素晴らしさ」ですね。パソコンゲームのように絵が美しいとかシステムが細かいなどの評価ではなく、純粋に内容に引っ張られて「先の展開を見てみたい」という気持ちにさせることがすごく新鮮だったんです。しかも、クリアしたときに泣けるわけですよ。ゲームで感動できるということを、初めて味わいました。それまではゲームをクリアする＝スポーツのような達成感だったんです。でも『ドラゴンクエストIII』をクリアしたときはまったく違いましたね。「ゲームって自分をこんな感情にしてくれるんだ」という気持ちになり、まるで卒業式のような印象でした。ですので『ドラゴンクエストIII』は、僕の中ではバイブル的なものになっています。

「堀井雄二」というクリエイターからの影響

——クリエイターである堀井雄二さんへの興味はありましたか?

日野 僕の中では『ドラゴンクエスト』よりも、「アドベンチャーゲームを作る人」という印象の方が強かったですね。『ラブマッチテニス』のほか、『ポートピア連続殺人事件』『オホーツクに消ゆ』『軽井沢誘拐案内』も全部プレイしましたから。

——日野さんから見た堀井さんの魅力は、独特なストーリーテリング(伝えたいコンセプトなどを、それを想起させる物語を通して伝える手法)や、いわゆる堀井節がきいたセリフまわしでしょうか?

日野 それもありますが、物事をデフォルメするうまさが素晴らしいと思いますね。複雑な物語やシステムも、要点はそのままで、より簡単に表現してしまうんです。またユーザーからの視点に立っていて、ユーザーが気づくであろうところは細かいところまで気づいています。一方でユーザーには関係のない部分は放っ

日野晃博氏の原点となった作品

ゲームクリエイターとして最も影響を受けた『ドラゴンクエストIII』はもちろん、日野氏が生み出すゲームの原点になっている、日野氏自身が体験し、好きだった遊びや作品の数々。インタビュー中の言葉とあわせてチェックしてほしい。
※データはすべて発売当時のもの

ドラゴンクエストIII そして伝説へ…

ゲームデザイン・堀井雄二氏、キャラクターデザイン・鳥山明氏、音楽・すぎやまこういち氏によるシリーズ3作目。主人公以外の仲間も作り自由にパーティー編成できるキャラクターメイキングや転職システムなど、その後のRPGに多大な影響を与えた作品。発売当時は平日にもかかわらず、買い求める学生や社会人が長い行列を作り社会現象となった。2000年に発売されたゲームボーイカラー版以降、移植やリメイクはされていない。現在はdocomo, auで配信中のケータイアプリで遊べる。

『ドラゴンクエストIII そして伝説へ…』
■FC ■エニックス ■¥6,195(税込)

スペースインベーダー

1978年にタイトー(当時)から発売されたアーケードゲーム。ゲームセンターだけでなく喫茶店

今回のクリエイター

日野晃博氏

株式会社レベルファイブ
代表取締役社長/CEO



1968年生まれ、福岡県大牟田市出身。『レイトン教授』シリーズ、『イナズマイレブン』シリーズ、『二ノ国』などのヒット作のプロデューサーであり、すべての原案を手掛ける。

日野晃博氏の履歴書

■**幼少期〜少年期**：生まれた直後をはじめとして、死にかけるような危ないエピソードに何度も遭遇。「そのたびにちゃっかり生き延びる、悪運の強い子でした(本人談)」。少年期はさまざまな遊びに深くのめり込む、多趣味な子供だった。お年玉を貯めて、小6で初めてのパソコン・PC-6001を購入する。

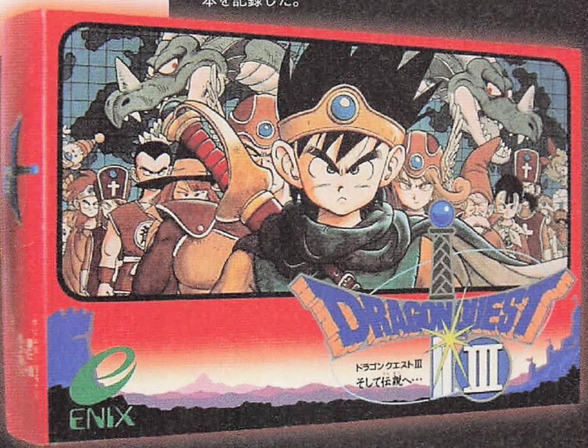
■**青年期**：中学生の時にPC-8801mkIIを購入。マシン語も学び、さらにプログラムにハマる。一方で、普通の少年としてあらゆる遊びにも深くのめり込む。

■**社会人**：『ドラゴンクエストIII』に衝撃を受ける。福岡のパソコンゲーム会社・システムソフトに入社するも、プロダクトマネジメント部門に配属される。プログラムをやりたいと思い4カ月で退社。リバーヒルソフトに入社する。1998年に独立。株式会社レベルファイブを設立。

日野晃博氏のお気に入りの作品

「ドラゴンクエストIII そして伝説へ…」

1988年にファミコンで発売された、シリーズ3作目。ロトシリーズ3部作の完結編でもある。発売日に長い行列ができるなど社会現象となり、国内売り上げは380万本を記録した。



INTERVIEW

AKIHIRO HINO

ておくという、勘所のさじ加減が絶妙なんです。また「ユーザーが楽しんでいるなら、それでいいじゃないか」ということも教えてくれましたね。ほかにも、堀井さんから習ったことはいっぱいあるんです。だから『ドラゴンクエストⅧ』を一緒に作っていなかったら、『レイトン教授』シリーズは生まれなかったと思います。堀井さんの言葉が、いまだにいろいろな判断の基準になることがありますね。

アイデアの源となるのは自分が好きだったもの

——日野さんはシナリオや原案も手掛けていますが、その根本にあるものはなんでしょうか?

日野　子供の頃の経験から得たものがほとんどですね。根本的に遊びが好きで、お年玉は全部そのとき夢中になっているものに使ってしまうくらい、遊びに対するのめり込み方は凄かったんです。そのことが、子供の頃に好きだったものを現代向けに作り替えて再現するという作業に役立っていると思います。例えば僕が子供の頃に好きだったマンガ「キャプテン翼」をモチーフにしたサッカーゲームを今作るとしたら、現代の作品性に合ったものに作り替える必要がありますよね。『ダンボール戦機』というコンテンツも、昔流行した「ミクロマン」や「プラレス3四郎」のように、自分の手の中に入るような小さいものが動き出すというワクワク感を表現したかったんです。それに現代風な「子供たちが使って世界を救う」というコンセプトを加えています。

——それは、日野さんが新しいコンテンツを作っていくための、ひとつの方法論なんでしょうか?

日野　やっぱり子供たちが好きなものって、普遍的だと思うんですよね。だから、自分が小さい頃に体験して楽しかったことや好きだったものをひとつずつ再現しているだけなんですよ。ただ、時代が変わるとまわりの環境は変わっていくし、今は物があふれているので、おもしろいものはたくさんあるじゃないですか。だから今ゲームやアニメを作るためには、今の子供たちが見ているものをしっかり理解したうえで、それをアレンジしなければなりません。成功する秘訣というわけではないのですが、自分が好きなものだからこそ、そのおもしろさが伝わっていくと思うんです。まあそもそも、自分がおもしろいと思うものしか作りませんが(笑)。

子供に対してのアプローチの方法

——ゲームを、アニメなどほかのメディアで展開することによる影響もかなり大きいですよね。

日野　子供たちに対するアプローチの方法は、アニメやマンガなど手が届きやすいところで作品を表現することが基本ですね。ゲームは値段が高いですから、子供は簡単に買えないわけです。だから、まずは誰でも見られるテレビアニメやマンガなどにコンテンツを置いてあげる。それが優秀なコンテンツであれば、そこで響いて「ゲームも欲しい」と思ってくれるはずです。子供たちに「お母さん買って!」って言わせるには、非常に大きな労力が必要なんです。

——高い年齢層やゲームファンに向けてのアプローチは行いますか?

日野　最近はゲームファンよりも、ライトユーザー層に向けて作っていますね。特に子供たちは、ゲームをテレビと同じようなひとつのメディアとして捉えていると思うんです。例えば『イナズマイレブン』で言えば、ゲームだけでなくアニメもマンガも含めて『イナズマイレブン』なんです。それがゲームファンに向けて作るとなると、ゲームだけで成立させなければならないので、別の作り方にする必要があります。ただ『二ノ国 漆黒の魔導士』はスタジオジブリさんと一緒に作ったのですが、最近の作品のなかでは一番ゲームファン寄りだと思います。

——『二ノ国 漆黒の魔導士』は、マジックマスターという本の仕組みに驚きました。

日野　『二ノ国 漆黒の魔導士』は、本当に実験作ですよね。ゲームにはまだまだいろんな可能性があるということを知ってもらえればいいなと思っています。ちなみに、次の『ダンボール戦機』にはプラモデルが付きます(笑)。

——もちろん核はゲームだと思いますが、そこからの広がりやチャレンジが、いろいろな方向を向いていますね。

日野　今年の夏頃にも、ビックリするような発表ができると思いますよ。ゲーム業界がいろいろな分野で認められているという証明になるものです。ニンテンドー3DS用としては『レイトン教授と奇跡の仮面』のほかにも何作品か発売しますし、PSPとPS3でも作品が発売されます。今後もゲームというメディアを使って、いろいろなアプローチをしていきたいですね。

「自分が好きだったものをひとつずつ再現しているだけなんです」

日野晃博氏が手掛けた作品

看板タイトルの『レイトン教授』シリーズ、『イナズマイレブン』シリーズだけでなく、新規のオリジナルタイトルが続々登場予定。プラモクラフトRPGと銘打たれた『ダンボール戦機』は、全ソフトにここでしか手に入れられないプラモデルが同梱される(!)というレベルファイブならではの仕掛けも。

ダンボール戦機

強化ダンボールのステージで、ホビー用小型ロボット・LBXを戦わせる遊びがブームとなっている世界。謎のLBXを託された少年、山野バンが人類の運命を賭けた戦いに挑むことになる。ゲームは5月26日にPSPで発売予定。LBXのプラモデルはバンダイから発売中で、アニメもテレビ東京系列での放映が開始された。





や駄菓子屋の店先にも筐体が置かれるなど、社会現象になるほどの流行に。類似品や模倣品も数多く生み出され、まとめてインベーダーゲームとも呼ばれた。現在も各ハードやケータイ、スマートフォンなどで、進化した最新タイトルを遊ぶことができる。

ザ・ブラックオニキス

1984年にビーピーエス(当時)が発売した、パソコン向けのRPG作品。画面には3Dマップのほか、パーティやモンスターの姿も同時に表示。ステータスなども横長のバーで表示されるなど、視覚的な表現が多く用いられた。

『ザ・ブラックオニキス』
■PC　■ビーピーエス　■¥7,800

キャプテン翼

1981年から1988年まで「週刊少年ジャンプ」に連載された、高橋陽一作のサッカーマンガ。日本でのサッカー人気に大きく貢献し、アニメ化により海外でも人気となった。

ミクロマン

G.I.ジョーを参考に、タカラ(当時)から発売された男の子向けのおもちゃ。約10cmの透明ボディと多数の関節可動が特徴。乗り物や装備品などを含め、人形だけではない多彩な商品が発売された。J・J・エイブラムスによる実写映画化も予定。

プラレス3四郎

1982年から約3年間、『週刊少年チャンピオン』で連載されたマンガ。原作・牛次郎、作画・神矢みのる。20～30cmの人型プラモデル"プラレスラー"を、コンピューターで遠隔操作して格闘させる競技「プラレス」を描く。

編集部チョイス！

2011 04 APRIL

GAME & ENTERTAINMENT CALENDAR

ゲーム＆エンタメカレンダー

4月に発売されるゲーム・エンタメ情報を、編集部が厳選して日付別にピックアップ！　目当てのコンテンツの前後にどんなゲーム・DVD・映画などが発売・公開されるのか、これでチェックしよう！

※カレンダーは３月13日時点のものです。その後、各アイテムやチケットの発売日や、イベントの開催、アイテムの仕様などは、大幅に変更となる可能性もあります。

27 (SUN)
スポーツ（F1）：オーストラリアGP
スポーツ（プロレス）：スターダム（東京都・新木場1st RING）
スポーツ（プロレス）：ZERO1（東京都・靖國神社 相撲場）
スポーツ（プロレス）：DDT（東京都・後楽園ホール）
スポーツ（プロレス）：プロレスリング・ノア（東京都・ディファ有明）
スポーツ（競馬）：高松宮記念（GⅠ）、毎日杯（GⅢ）、マーチS（GⅢ）

28 (MON)
ライブ：ケツメイシ（大阪府・大阪城ホール）
ライブ：TOKIO（東京都・日本武道館）

29 (TUE)
BD/DVD：ナナとカオル
ライブ：ザ・クロマニヨンズ（北海道・club COCOA）
ライブ：ケツメイシ（大阪府・大阪城ホール）
スポーツ（サッカー）：キリンチャレンジカップ2011（東京都・国立競技場）

30 (WED)
CD：スペースインベーダーインフィニティジーン エヴォリューショナルセオリー
CD：らくらく全手動空間
CD：PSPソフト「学園ヘタリア Portable」OP&ED マキシシングル
DVD/BD：魔法少女まどか☆マギカ 1
BD-BOX：エルヴィス・コステロ ウィズ　スペクタクル! ロック・ライヴ&トーク BD-BOX

31 (THU)
ゲーム：BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ（3DS/PSP）
ゲーム：プロ野球 ファミスタ2011（3DS）
ゲーム：ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル（DS）
ゲーム：TROY無双（PS3/Xbox 360）

1 (FRI)
映画：世界侵略：ロサンゼルス決戦
映画：婚前特急
映画：高校デビュー
映画：オーズ・電王・オールライダー レッツゴー仮面ライダー

2 (SAT)
DVD/BD：アメリア 永遠の翼
ライブ：Mr.Children（2日～3日／北海道・真駒内セキスイハイムアイスアリーナ）
スポーツ（柔道）：平成23年全日本選抜体重別選手権大会（2日～3日／福岡県・福岡国際センター）
アニメ：プリティーリズム オーロラドリーム（放映開始）
アニメ：日常（放映開始）
アニメ：変ゼミ（放映開始）

3 (SUN)
ライブ：さくら学院（神奈川県・ランドマークホール）
ライブ：チバテレ☆アニメカーニバル（千葉県・千葉県文化会館　大ホール）
スポーツ（競馬）：産経大阪杯（GⅡ）、ダービー卿CT（GⅢ）
アニメ：トリコ（放映開始）
アニメ：花咲くいろは（放映開始）

4 (MON)
コミック：NARUTO －ナルト－ 55巻
コミック：BLEACH －ブリーチ－ 49巻
コミック：銀魂 －ぎんたま－ 39巻
コミック：SKET DANCE 18巻
コミック：青の祓魔師6巻
アニメ：銀魂（放映開始）
アニメ：戦国乙女～桃色パラドックス～（放映開始）

5 (TUE)
ライブ：エレファントカシマシ（茨城県・水戸ライトハウス）
ライブ：スピッツ（山口県・防府市公会堂）
スポーツ（プロレス）：大日本プロレス（北海道・厚岸町社会福祉センター）
アニメ：逆境無頼カイジ 破戒録篇（放映開始）
アニメ：シュタインズ・ゲート（放映開始）

6 (WED)
CD+DVD：ここにいたこと（AKB48）
CD：少女飛行（ぱすぽ☆）
CD：Shooting☆Smile（ゆいかおり）
DVD：ER緊急救命室XV（ファイナル）コレクターズ・ボックス（5枚組）
DVD/BD：Animelo Summer Live 2010 -evolution- 8.28
DVD/BD：Animelo Summer Live 2010 -evolution- 8.29
アニメ：30歳の保健体育（放映開始）

7 (THU)
ゲーム：アースシーカー（Wii）
ゲーム：地球防衛軍2 PORTABLE（PSP）
ゲーム：君に届け ～伝えるキモチ～（DS）
DVD/BD：機動戦士ガンダムUC 3
アニメ：緋弾のアリア（放映開始）
アニメ：まりあ†ほりっく あらいぶ（放映開始）
アニメ：へうげもの（放映開始）

8 (FRI)
コミック：進撃の巨人 ④
コミック：侵略！イカ娘 第9巻
コミック：聖闘士星矢 THE LOST CANVAS 冥王神話 第24巻
BD：シャッター アイランド スペシャル・コレクターズ・エディション
DVD：小中高一貫ももえび学園～ももいろクローバーの部 其の弐

9 (SAT)
コミック：これはゾンビですか？はい、メガ盛りマシマシです
ライブ：℃-ute／スマイレージ（9日～10日／東京都・日本青年館 大ホール）
ライブ：Mr.Children（9日～10日／長野県・長野M-WAVE）
スポーツ（ゴルフ）：マスターズ決勝ラウンド（9日～10日）
スポーツ（競馬）：ニュージーランドT（GⅡ）、阪神牝馬S（GⅡ）

10 (SUN)
ライブ：ももいろクローバー（東京都・中野サンプラザ）
スポーツ（競馬）：桜花賞（GⅠ）
スポーツ（F1）：マレーシアGP
アニメ：アスタロッテのおもちゃ！（放映開始）
アニメ：青の祓魔師（エクソシスト）（放映開始）
アニメ：リングにかけろ1 ～世界大会編～（放映開始）

11 (MON)
ライブ：TOKIO（大阪府・大阪国際会議場 メインホール）
アニメ：遊☆戯☆王ゼアル（放映開始）
アニメ：聖痕のクエイサーⅡ（放映開始）

12 (TUE)
コミック：ゴーストハント ⑦
コミック：手塚治虫文庫全集 ブッダ ⑤・⑥
コミック：手塚治虫文庫全集 タイガーブックス ③
コミック：手塚治虫文庫全集 スリル博士
コミック：ハレルヤオーバードライブ！ ④
コミック：よしとおさま！ ④
コミック：QあんどA ④
アニメ：ユルアニ？（放映開始）

13 (WED)
CD：SCARLET KNIGHT（水樹奈々）
CD：POP MASTER（水樹奈々）
CD+DVD：鼓動の秘密（東京女子流）
CD：春風 SHUN PU（豊崎愛生）
CD：テレビアニメーション「これはゾンビですか?」ラジオCD2『これはセーフですか? はい、ラジオです』～ハルナとお泊まり めっちゃ夜更かし～

14 (THU)
ゲーム：ペルソナ2 罪（PSP）
ゲーム：第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇（PSP）
ゲーム：HOMEFRONT（ホームフロント）（PS3/Xbox 360）
ゲーム：WRC -FIA World Rally Championship-（PS3/Xbox 360/PC）
ゲーム：テストドライブ アンリミテッド 2(PS3/Xbox 360/PC)
ゲーム：AKIBA'S TRIP（アキバズトリップ）（PSP）

15 (FRI)
映画：ガリバー旅行記
DVD/BD：ロビン・フッド ディレクターズ・カット版(2枚組)
BD：ロビン・フッド&グラディエーター セット
コミック：さよなら絶望先生 ㉕
コミック：生徒会役員共 ⑤
コミック：君のいる町 ⑬
コミック：なんと孫六 ㊷
コミック：鉄拳チンミLegends ⑪
コミック：烈火の炎 ⑪

16 (SAT)
映画：映画クレヨンしんちゃん　嵐を呼ぶ 黄金のスパイ大作戦
映画：名探偵コナン 沈黙の15分（クォーター）
DVD/BD：SP THE MOTION PICTURE 野望篇
ライブ：Mr.Children（16日～17日／石川県・石川県産業展示館 4号館）
スポーツ（競馬）：中山グランドジャンプ（GⅠ）、読売マイラーズC（GⅡ）

17 (SUN)
スポーツ（競馬）：皐月賞（GⅠ）
スポーツ（F1）：中国GP
スポーツ（マラソン）：ロンドンマラソン
スポーツ（プロレス）：KAIENTAI DOJO（東京都・後楽園ホール）
スポーツ（プロレス）：DDT（愛知県・クラブダイアモンドホール）
スポーツ（プロレス）：ドラゴンゲート（大阪府・たかいし市民文化会館アプラホール）

18 (MON)
スポーツ（マラソン）：ボストンマラソン
スポーツ（プロレス）：大日本プロレス（東京都・後楽園ホール）
コミック：神のみぞ知るセカイ ⑫／ステンレスブックマーク付特別版
コミック：かってに改蔵〔新装版〕

19 (TUE)
コミック：ローゼンメイデン 5巻
コミック：GANTZ 31巻
コミック：TOUGH－タフ－ 32巻
コミック：カイチュー！ 5巻
コミック：華麗なる食卓 40巻
コミック：ヘタコイ 8巻
コミック：カウンタック 23巻
コミック：ハガネの女 9巻
コミック：クマデカ@
コミック：SIDOOH －士道－ 25巻

20 (WED)
CD/CD+DVD：平野綾ベストアルバム（仮）（平野綾）
CD/CD+DVD：ドリムス。①（ドリーム モーニング娘。）
DVD/BD：Colorful
DVD-BOX：「戦闘メカ ザブングル」DVD-BOX PART-1／PART-2
BD-BOX：CLANNAD AFTER STORY Blu-ray Box【初回限定生産】
DVD/DVD-BOX：桜からの手紙 ～AKB48それぞれの卒業物語～

21 (THU)
DVD/BD：ハリー・ポッターと死の秘宝 PART1
DVD/BD：仮面ライダーOOO（オーズ）VOL.3
ゲーム：Orijinal story from FAIRY TAIL 激突！カルディア大聖堂（DS）
ゲーム：SNK アーケードクラシックス ゼロ（PSP）
ゲーム：SOCOM 4 :U.S. Navy SEALs（PS3）
ゲーム：CLANNAD -クラナド-（PS3）

22 (FRI)
BD：GHOST IN THE SHELL／攻殻機動隊
DVD-BOX：G-SELECTION 機動戦士ガンダム0080 DVD-BOX
BD-BOX：劇場版制作決定記念アンコールプレス ストライクウィッチーズ Blu-ray Box 限定版(数量限定生産)
DVD+BD3D：レッスルキングダム5 in 東京ドーム ～3Dスペシャルエディション～

23 (SAT)
映画：GANTZ PERFECT ANSWER
スポーツ（ゴルフ）：第18回 つるやオープンゴルフトーナメント 決勝ラウンド（23日～24日）
スポーツ（プロレス）：新日本プロレス（富山県・魚津市総合体育館）
スポーツ（プロレス）：全日本プロレス（高知県・サンピア セリーズ）
スポーツ（競馬）：福島牝馬S（GⅢ）

24 (SUN)
単行本：涼宮ハルヒの追想 公式ファンブック
スポーツ（バイク）：2011 MotoGP 世界選手権シリーズ 第3戦 日本グランプリ　決勝
スポーツ（ゴルフ）：30th フジサンケイレディスクラシック
スポーツ（競馬）：フローラS（GⅡ）、アンタレスS（GⅢ）
スポーツ（プロレス）：新日本プロレス（大阪府・松下IMPホール）

25 (MON)
単行本：学園黙示録 HIGHSCHOOL OF THE DEAD TV－Animation コンプリートファイル
単行本：マクロスF VISUAL COLLECTION シェリル・ノーム FINAL
コミック：アラビア猫のゴルム①
コミック：うそつきリリィ 4巻
コミック：マイルノビッチ 1巻
コミック：ちとせetc. 4巻
コミック：僕らはいつも 7巻

26 (TUE) 電撃ゲームス Vol.20 発売
コミック+BD：学園黙示録 HIGHSCHOOL OF THE DEAD 7 オリジナルアニメBlu-ray付限定版
コミック：Fate/stay night ⑮
コミック：リトルバスターズ! エクスタシー ワンダービット ワンダリング ②
コミック：機動戦士ガンダム MSV－R ジョニー・ライデンの帰還 ②
コミック：超級! 機動武闘伝Gガンダム ④

27 (WED)
CD/CD+DVD：Light In a Small Prism（LISP）
CD+DVD：タイトル未定（DiVA）
CD：タイトル未定（板野友美）
CD：恋にBooing ブー！（スマイレージ）
CD：フレンズ（Happiness）
DVD/BD：魔法少女まどか☆マギカ 2
BD-BOX：一騎当千　Blu-ray BOX
BD-BOX：戦場のヴァルキュリア Blu-ray BOX

28 (THU)
ゲーム：エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン（PS3/Xbox 360）
ゲーム：イナズマイレブン ストライカーズ（Wii）
ゲーム：パタポン3（PSP）
ゲーム：ファントムブレイカー（Xbox 360）
DVD-BOX/BD-BOX：シュレック コンプリート・コレクション DVD BOX/ブルーレイBOX
コミック：闇金ウシジマくん 21

29 (FRI) 昭和の日
DVD/BD：もしドラ page:1
DVD/BD：それでも町は廻っている ⑤
DVD/BD：夢喰いメリー ②
DVD/BD：探偵オペラ ミルキィホームズ ④
映画：八日目の蝉
映画：鬼神伝
映画：豆富小僧 3D
スポーツ（柔道）：全日本選手権大会（東京都・日本武道館）

30 (SAT)
映画：これでいいのだ!! 映画☆赤塚不二夫
映画：マーラー 君に捧げるアダージョ
映画：ミスター・ノーバディ
スポーツ（ゴルフ）：中日クラウンズ 決勝ラウンド（4月30日～5月1日／愛知県・名古屋ゴルフ倶楽部和合コース）
スポーツ（プロレス）：ドラゴンゲート（福井県・サンドーム福井）
スポーツ（競馬）：青葉賞（GⅡ）

13日 SCARLET KNIGHT（水樹奈々） POP MASTER（水樹奈々）

CD

●各¥777（税込） ●キングレコード





23rdシングル「SCARLET KNIGHT」は、TVアニメ「DOG DAYS」のオープニングテーマ。カップリング曲は「HIGH-STEPPER」。また24thシングル「POP MASTER」も同日に発売される。両シングルとも、初回盤は特製カラーケース仕様。

14日 ペルソナ２ 罪

ゲーム

●UMD版：¥6,279（税込）／DL版：¥4,980（税込） ●PSP ●アトラス



「ペルソナ」という別人格を召喚できる主人公たちが、街に起こる事件を追っていく（記事はP.50）。

14日 第２次スーパーロボット大戦Z 破界篇

ゲーム

●通常版：¥7,329（税込）／数量限定BOX：¥7,854（税込） ●PSP ●バンダイナムコゲームス



シリーズ最新作は、装甲騎兵ボトムズなど最大級の参戦作品数。オリジナル機体も登場！（記事はP.54）

14日 HOMEFRONT（ホームフロント）

ゲーム

●¥7,770（税込） ●PS3/Xbox 360 ●スパイク



大朝鮮連邦により侵略されたアメリカが舞台のFPS。レジスタンスとなり強大な敵軍に挑め！（記事はP.74）

14日 WRC -FIA World Rally Championship-

ゲーム

●¥7,140（税込） ●PS3/Xbox 360/PC ●サイバーフロント



FIAによる公式ライセンスを取得。18台のラリーカーが登場し、WRCの迫力を存分に味わえる（記事はP.72）。

7日 アースシーカー

ゲーム

●¥7,140（税込） ●Wii ●角川ゲームス



小さな仲間のガーディアンと共にモンスターを倒し、散らばった遺産を集めよう（記事はP.44）。

7日 機動戦士ガンダムUC 3

DVD/BD

●DVD：¥5,040（税込）／BD：¥6,090（税込） ●バンダイビジュアル



ユニコーンガンダムで出撃したバナージだが、交戦で拿捕され、身柄を拘束されてしまう――。初回特典は、カトキハジメの描き下ろし特製スリーブ。

8日 進撃の巨人④

コミック

●¥440（税込） ●諫山創 ●講談社



巨人がすべてを支配する世界で、餌と化した人類の抵抗を描く。巨大な壁で巨人の侵略を防いでいた人類だが、壁をも越える大巨人の出現により、悲壮な闘いが始まってしまう。

9日 これはゾンビですか？ はい、メガ盛りマシマシです

コミック

●¥609（税込） ●著者：さっち ほか／原作：木村心一／キャラクター原案：こぶいち むりりん ●富士見書房



ライトノベル「これはゾンビですか？」がアンソロジーコミックとして登場。さっちやゲスト漫画家によるコミック、ゾンビ4コマ、原作者書き下ろし短編を収録。

1日 世界侵略：ロサンゼルス決戦

映画

●アーロン・エッカート、ミッシェル・ロドリゲス ほか ●ソニー・ピクチャーズ



未知の物体が世界中に降り注ぎ、各都市は崩壊。ロサンゼルスも瞬く間に崩壊寸前に追い込まれる。「応答せよ！人類は…あと何人だ！」。

6日 ここにいたこと（AKB48）

CD+DVD

●通常盤：¥3,200（税込）／初回限定盤：¥3,500（税込） ●You,Be Cool!/KING RECORDS



16曲を収録したアルバムで、「ヘビーローテーション」など4曲の振り付け映像を収めたDVD付き。初回限定盤はスペシャルBOX仕様で、100ページの写真集、生写真（全14種のうちランダムで1種）、スペシャルプレゼント応募抽選券が同梱されている。

6日 ER 緊急救命室XV（ファイナル）コレクターズ・ボックス（5枚組）

DVD

●¥15,750（税込） ●ワーナー・ホーム・ビデオ

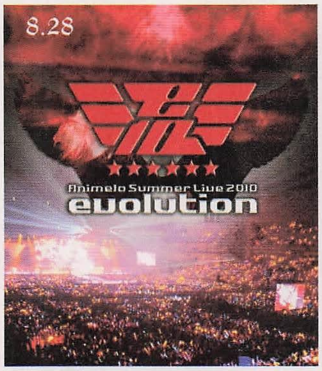


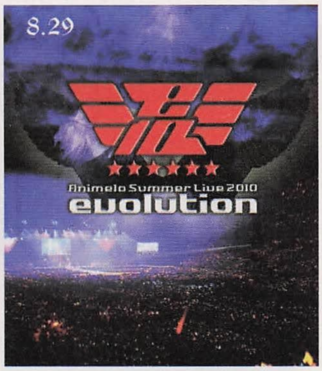
証人保護プログラムの対象となっていた患者・マスターソンを乗せた救急車が大爆発――全22話を、DVD5枚に収録。

6日 Animelo Summer Live 2010 -evolution- 8.28 Animelo Summer Live 2010 -evolution- 8.29

DVD/BD

●各¥9,800（税込） ●発売元：アニサマプロジェクト 2010／販売元：キングレコード





昨年2日間に渡って行われたアニソンライブイベントの模様を収録したDVD/BDが、開催日別に発売される。8.28にはJAM Project、栗林みな実、fripSide、angela、高橋直純、南里侑香、ELISA、石川智晶、いとうかなこ＋志倉千代丸、nomico（のみこ）＋Masayoshi Minoshima、THE GOMBAND、Lia、Girls Dead Monster（LiSA、marina）、米倉千尋、スフィア、GRANRODEOが参加。8.29には茅原実里、May'n、milk tub、サイキックラバー、Crush Tears、飛蘭、ミルキィホームズ、奥井雅美、彩音、桃井はるこ、遠藤正明、ALI PROJECT、田村ゆかり、KOTOKO、水樹奈々が参加。

21日 DVD/BD ハリー・ポッターと死の秘宝 PART1

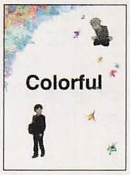
●DVD：¥2,980（税込）／DVD&ブルーレイ セット（3枚組）：¥3,980（税込）／ブルーレイ&DVDセット スペシャル・エディション（4枚組）：¥4,980（税込）
●ワーナー・ホーム・ビデオ



昨年11月に劇場公開されたPART1が早くも登場。7月15日に公開されるPART2を見る前に復習しよう。生フィルムを同梱したセットなども同時発売。

20日 DVD/BD Colorful

●DVD：¥3,990（税込）／BD：¥5,250（税込）／完全生産限定版（BD+DVD）：¥7,875（税込）
●発売元：アニプレックス／販売元：ソニー・ミュージックディストリビューション



原作・森絵都、監督・原恵一によるアニメ映画。完全生産限定版にはスペシャル番組などを収録した特典DVD、ブックレット、イラストカードなどを同梱。

15日 映画 ガリバー旅行記

●ジャック・ブラック、ジェイソン・シーゲル ほか
●20世紀フォックス映画



船が遭難して、なぜか小人の国へとたどり着いた男・ガリバー。ハッタリと知識でその国のヒーローとなったが……。

20日 DVD/BD 「戦闘メカ ザブングル」DVD-BOX PART-1／PART-2

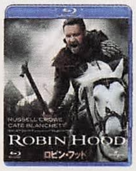
●各¥20,790（税込）●発売元：フライングドッグ／販売元：ビクターエンタテインメント



1982年にTV放映された、富野由悠季監督によるロボットアニメの再発・廉価版商品。全50話を、2つのBOXにわけて発売。

15日 DVD/BD ロビン・フッド ディレクターズ・カット版（2枚組）

●DVD：¥3,480（税込）／BD：¥4,179（税込）
●ジェネオン・ユニバーサル・エンターテイメント



ラッセル・クロウ主演の話題作。BDは2バージョンを劇場版より16分長く収録しており、未公開シーンや予告編など80分以上を収めた特典ディスクも同梱。

20日 BD-BOX CLANNAD AFTER STORY Blu-ray Box【初回限定生産】

●¥62,580（税込）●発売元：TBS・光坂高校演劇部／販売元：ポニーキャニオン

京都アニメーション制作による大ヒットアニメが、Blu-ray 5枚組で発売される。最終回までの22話＋番外編「一年前の出来事」＋総集編「緑の樹の下で」＋TV未放送話「もうひとつの世界 杏編」を、HDマスターの高画質＆臨場感あふれる5.1ch音声で収録している。特典映像はノンテロップOP・ED、イラストギャラリー（本作のために描き下ろされたイラストを、ギャラリーの形で収録）、CM・番宣スポット集。ディスクとパッケージは描き下ろしイラストを使用している。



16日 映画 映画クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ 黄金のスパイ大作戦

●東宝



劇場版第19弾では、しんちゃんがスパイとなって大活躍！ 最もおバカで、最も危険なミッションが今始まる——。

20日 CD/CD+DVD 平野綾 ベストアルバム（仮）（平野綾）

●通常盤：¥3,000（税込）／初回限定盤：¥3,800（税込）／特別コレクター盤：¥4,800（税込）●ランティス



初回限定盤には、今までのキャラソンベストを収録した特典CDが付く。また特別コレクター盤には、特典CDに加えて未公開映像満載の特典DVDも同梱！

今月のSELECTION

1 イベント 「GRASSTREAM2 TRAVIS VS. GARCIA」が3月30日に新宿ロフトプラスワンで開催

グラスホッパー・マニファクチュアによるイベントが、3月30日19時30分から新宿ロフトプラスワンで開催される。前売りは¥1，500（税込）、当日は¥2，000（税込）で、飲食代は別料金となる。

当日は『Shadows of the DAMNED』（2011年発売予定）の紹介、さらなる新作ゲームの発表、『ノーモア★ヒーローズ』シリーズのキャラクターデザイナー・コザキユースケ氏やメカデザイナー・コヤマシゲト氏などによるトークショウが行われる。来場者全員には非売品ノベルティがプレゼントされ、抽選によるプレゼントも実施。







▶MCは佐藤かよ（写真左）ほか。ゲストはバニラビーンズ（写真右下）。「ライアン山崎のビンビン★ソーセージ」などの限定メニューや物販なども提供。

2 映画 「ワールドプロレスリング 1.4 東京ドーム3D」に棚橋弘至登場！

1月4日に東京ドームで行われた新日本プロレスの模様を3D映像&5.1chで収録した映画が公開（現在は終了）。初日には本誌Vol．17にも登場した棚橋弘至選手が舞台挨拶を行った。「この作品でアカデミー賞のチャンスが見えてくる！」と宣言し、場内を沸かせた。



▲映画では迫力あるシーンを堪能。プロレスは3D映像向きのコンテンツだ。

27日 DVD/BD 魔法少女まどか☆マギカ 2

●DVD(完全生産限定版)：¥6,300(税込)／BD(完全生産限定版)：¥7,350(税込)／DVD(通常版)：¥5,250(税込) ●アニプレックス



第3話と第4話を収録。岸田隆宏描き下ろしデジパック仕様で、オリジナルサウンドトラックCD、蒼樹うめ描き下ろし四コマなどを収録した特製ブックレットも同梱。

27日 BD-BOX 一騎当千 Blu-ray BOX

●¥23,100(税込) ●メディアファクトリー



第1期シリーズ全13話を、セクシーカット満載のディレクターズカット版で収録。キャラクター紹介映像や、ノンテロップOP＆EDなどの特典映像も満載！

28日 ゲーム エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン

●¥7,980(税込) ●PS3/Xbox 360
●イグニッション・エンターテイメント・リミテッド



絵画のような美しいビジュアルや、簡単操作のアクション性などが話題(記事はP.52)。

29日 DVD/BD もしドラ page:1

●DVD：¥6,090(税込)／BD：¥7,140(税込)
●ポニーキャニオン



原作はベストセラー小説「もし高校野球の女子マネージャーがドラッカーの『マネジメント』を読んだら」。初回プレス盤の特典として、ジャケットトレカなどを封入。

26日 コミック+BD 学園黙示録 HIGHSCHOOL OF THE DEAD 7 オリジナルアニメ Blu-ray 付限定版

●¥4,410(税込) ●原作：佐藤大輔／作画：佐藤ショウジ ●富士見書房





描き下ろしカバー付き原作コミックのほか、完全オリジナルアニメが収録されたBlu-rayディスクを同梱。約20分のアニメは、真夏の小島を舞台にヒロインたちの水着＆お色気シーンがたっぷり収録されている。

27日 CD/CD+DVD Light In a Small Prism (LISP)

●通常盤：¥3,150(税込)／DVD付：¥3,990(税込)／ふぁみりすぷ(準備室)限定盤：¥4,830(税込)※
●DIVEⅡ entertainment



阿澄佳奈、片岡あづさ、原紗友里による声優ユニットの1stアルバム。「You May Dream (オーロラ・ライジング ver.)」「あなたにVacuum!〜ちょいやわらかめ〜」「恋する乙女のカタルシス」など15曲を収録。

22日 BD GHOST IN THE SHELL／攻殻機動隊

●¥7,140(税込) ●バンダイビジュアル



1995年に劇場公開された、押井守監督によるアニメ作品。繊細な映像と表現豊かな色彩を再現したハイクオリティマスターを使用。

22日 DVD-BOX G-SELECTION 機動戦士ガンダム 0080 DVD-BOX

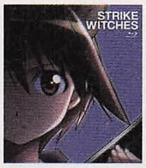
●¥8,400(税込) ●バンダイビジュアル



ガンダムシリーズ初のOVA作品全6話を収録。ボックスは描き下ろしイラスト仕様で、ライナーノートも同梱。

22日 BD-BOX 劇場版制作決定記念アンコールプレス ストライクウィッチーズ Blu-ray Box 限定版(数量限定生産)

●¥36,750(税込) ●角川書店



好評のうちに販売が終了したBlu-ray Boxが再販決定！ 第1期・全12話のほか、ライブ映像を収めた特典ディスクなども同梱。表紙は島田フミカネの描き下ろし。

23日 映画 GANTZ PERFECT ANSWER

●二宮和也、松山ケンイチ ほか ●東宝



人気コミックが原作の実写映画で、2部作のクライマックスとなるPART2。ラストシーンは映画オリジナル！

※ファンクラブ限定／完全予約限定商品

3 アニメ 4月から放送開始される新アニメをチェック！

4月から、新たにたくさんのアニメが放映開始される。なかでも注目は、人気ライトノベルが原作の「緋弾のアリア」。武力で問題の解決にあたる探偵「武偵」を育成する高校に通う青年と、突然現れた凄腕武偵の少女との物語を描いている。また待望の第2期が放映される「まりあ†ほりっく あらいぶ」も要チェック。学園が、鼻血でさらに赤く染め上げられる!?



▲「緋弾のアリア」のヒロインは、外見は小柄で可憐でも、凶暴で攻撃的な性格をしている神崎・H・アリア(CV：釘宮理恵)。



◀祇堂鞠也(CV：小林ゆう)や茉莉花(CV：井上麻里奈)らが、1期以上に大活躍する姿が見られる「まりあ†ほりっく あらいぶ」。

4 コンテスト 「NEXCO東日本 第5回 新メニューコンテスト」グランプリが決定

NEXCO東日本管轄のSA・PAにあるレストランで提供されるメニューを競うコンテストが3月3日に開催された。陳建一氏や安めぐみさんなどによる審査の結果、グランプリには長者原SA(上り線)の「伊達の旬菜吟味(だてのしゅんさいぎんみ)」が輝いた。



▲宮城県産の海の幸や山の幸をふんだんに使用。デザートのあめ細工も美しい！

クリエイター71人が選ぶ
2010年の注目ゲーム

さまざまな大作、ヒット作、意欲作が生まれた昨年のゲーム市場。そのなかでも、ゲームの作り手自身は、どのようなゲームに注目したのだろうか？　そこで今回は巻頭特集として、ゲームクリエイター71人に、昨年注目したゲーム、そして今年のゲームの展望を語っていただいた。売り上げランキングや読者人気とはまた違う、そのラインナップに刮目してほしい。

QUESTION 設問1	2010年1月～12月に発売されたゲームのなかで、ご自身の制作タイトル以外で最もおもしろかった・印象に残った・斬新だったと思われるタイトルを最大3つまでお答えください。
QUESTION 設問2	上記のご回答であげたタイトルについての感想を教えてください。
QUESTION 設問3	2010年にご自身が手掛けられたタイトルに関する思い出と、2011年（以降）に発売予定のご自身のタイトルに関してのメッセージをお願いします。
QUESTION 設問4	2010年のゲーム市場全般に関するご感想と、2011年のゲーム市場に対する展望をお願いします。

が第一ですが、いつか（できれば近い将来）エポックメイキング的なタイトルが生まれて業界全体が盛り上がっていければと思います。



ペルソナ2 罪【PSP・2011年4月14日発売予定】


アルケミスト
プロデューサー&広報
中川滋
代表作：『うみねこのなく頃に〜魔女と推理の輪舞曲〜』、『ぎゃる☆がん』など

設問1：おもしろかった・印象に残った・新鮮だったタイトル

①ゼノブレイド
②HEAVY RAIN -心の軋むとき-
③斬撃のREGINLEIV（レギンレイヴ）

設問2：上記タイトルについての感想

昨年遊んだゲームでは『ゼノブレイド』に一番驚かされました。フィールド、戦闘、クエスト、キズナグラムなどやり込みがいのある素敵な要素がいっぱい詰まっており、久々に時間を忘れてプレイできたRPGです。フィオルンもかわいくて萌えました。『HEAVY RAIN』は次世代のアドベンチャーゲームという気がしました。コントローラを振ったりする操作が煩わしいと感じたのは最初だけ。緊張感のある操作と大人のサイコサスペンスとの一体感が本当に見事です。メインキャラが死んでもストーリーが続くなど、結末の多さにも脱帽です。『斬撃のREGINLEIV』はWiiリモコンでの操作で巨人との戦いというシチュエーションもさることながら、血飛沫がドバドバのWiiソフトというのが斬新でした。フレイ・フレイヤという2人のプレイキャラがいるので、ボリュームもあります。兄想いのフレイヤばかり育てていました、萌えます。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

2010年は、9月の東京ゲームショウ合わせで発表したPS3『うみねこのなく頃に〜魔女と推理の輪舞曲〜』とXbox 360『ぎゃる☆がん』がすべてでした。『うみねこ』はギャルゲーに多い2D紙芝居アドベンチャーを1920×1080のフルHDで作りました。グラフィックにはかなりこだわってますので、ぜひ大画面モニターでプレイしてほしいです。残り4つのシナリオも早く発表&発売できればと思います。『ぎゃる☆がん』は2011年1月に発売しましたが、冷静に考えればよく発売できたなと思います（笑）。バカ・ネタゲーだと思って買った方は、ちゃんとシューティングゲームとして作り込まれていて驚いたのではないでしょうか？　これで終わらせるのは惜しいので、ぜひ次の展開を考えて今年中にお知らせしたいところです。そのほか、2011年のアルケミストは毎月何かしらのゲームを発売する予定です。そのすべてのタイトルで尖った、バカげた、業界騒然のプロモーションをしたいと思います！


うみねこのなく頃に〜魔女と推理の輪舞曲〜【PS3】

ナ』シリーズの開発とはまた違って、苦労の多いプロジェクトでした。我々にとって初のHD機での開発ということもあり、いろいろな意味で挑戦がたくさんあり有意義な年になったと思います。『キャサリン』はつい先月（2月17日）に発売され、話題にしていただいたこともあり多くの方にプレイしていただくことができました。HD機ということでグラフィックに関しても注目していただき、たくさんの感想や評価を得ることができましたので、今後に生かしてまたさらに驚いていただけるような作品をお見せしていきたいと思います。これから発表されるタイトルにもぜひ注目してください！

設問4：市場全般に関するご感想と展望

2010年はいろいろ考えさせられる年でした。ユーザーの趣向は細分化してきているようにも見えますし、ソーシャルゲーム、携帯ゲーム、ハイエンドな据え置き機など一重にゲームといわれるものの形態もさまざまになってきています。しかし自分が仕事としている、キャラクターデザインをはじめとしたコンテンツの制作という意味では可能性が広がっているともいえます。どのような媒体で発信するかの選択肢は増える一方で選択に困ることもありますが、作り手は広がったフィールドでより自由に発想することができますので、従来の枠にとらわれないさまざまなアプローチの作品をユーザーにお届けできるようになるのではないでしょうか。


アトラス
『ペルソナ2 罪』ディレクター
目黒将司
代表作：『キャサリン』、『ペルソナ』シリーズなど

設問1：おもしろかった・印象に残った・新鮮だったタイトル

①肉弾
②F1 2010

設問2：上記タイトルについての感想

『肉弾』はPlaystation Move対応の男同士の殴り合い格闘ゲームで、コントローラの動きがダイレクトにシンクロする操作感がとても気に入りました。腕の動きとシンクロする殴るのみの攻撃をメインに、ボタンを押しながらのモーションでダーティームーブ（必殺技）と、リアルに格闘を楽しみたい人をターゲットにしつつ、よりゲーム性を持たせたバランスがとてもよかったです。私はダーティームーブはあまり使わない派で、翌日は腕が上がらないくらいの筋肉痛になりました（笑）。『F1 2010』は、充実のキャリアモード、天候の変化、セッティングや開発、AIの賢さなど、F1ファンの妄想をゲームとして破綻させず、すべて実現したようなところが印象に残りました。ぜひハンドルコントローラでプレイしてもらいたいタイトルです。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

2010年は、今年2月に発売された『キャサリン』と4月14日に発売予定の『ペルソナ2 罪（PSP）』の開発に追われる毎日でした。『キャサリン』ではアクションパートの音楽に既存のクラシック曲のアレンジを使いましたが、原曲のスコアを読む段階で新しい発見があってとても楽しく、勉強になりました。『ペルソナ2 罪（PSP）』ではディレクションに専念させていただきました。12年前のタイトルをリファインしての移植作業ですが、手前味噌にはなりますがオリジナルのデキがよかったおかげで、なかなかよい作品になっていると思います。少々の追加要素もありますので、当時のファンの方もペルソナに興味のある方もぜひ期待していただきたいです。

設問4：市場全般に関するご感想と展望

2010年はPlayStation MoveやKinectのような新しいタイプの体感コントローラーが出てきたり、iPadやAndroid携帯の発売でタッチパッドを使ったゲームも充実して、従来のゲームパッドを使った操作ではない新しい遊びが出てきそうな予感がしました。特にKinectには今後期待したいところですが、なかなかこの手のコントローラが普及しなさそうな雰囲気も感じています。2011年のゲーム市場に対する展望は、経済状況の悪化や娯楽の多様化などコンシューマゲーム市場にとっては厳しい見方が多いですが、個人的には楽観的に思ってます。まずはおもしろいゲームを作って、ファンのみなさんに向けてよいプロモーションをするというの


アトラス
『キャサリン』プロデューサー
橋野桂
代表作：『キャサリン』、『ペルソナ』シリーズなど

設問1：おもしろかった・印象に残った・新鮮だったタイトル

①Restaurant Story（iPhoneアプリ）

設問2：上記タイトルについての感想

実は……2010年はとにかく開発が忙しすぎてゲームをする時間がほとんど取れず、発売日に買ったゲームでさえも封を開けずに棚に挿したままだったりするので、ある程度やり込めたなかで思い出せるのは、どうしても携帯アプリとかになってしまいます。そのなかでもおそらく通勤時間などで一番やったのが、iPhoneの『レストランストーリー』ですね。レストラン経営風の無料ソーシャルアプリなんですが、料理の絵がかわいいんですよ。あとお客さんも、ゾロゾロパクパクとかわいい。ゲームシステムはとてもシンプルで、余計なものがない感じが気に入りました。そして海外のアプリにしてはやっぱり絵がなんかかわいい。もしかすると、ただそれだけで続けていたのかもっていうくらい。なので、今年は積んでるゲームをやらねば！というわけで、あまりみなさんの参考にならないような回答でスイマセン……。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

2011年は、2月に担当作の『キャサリン』を発売できたので、これ以降は再び本線のRPG制作にのめり込むことになります。『キャサリン』は初の据え置きHD機への挑戦で、大人向けの変わったゲームへの取り組みをさせてもらいましたが、その経験も生かしながら、いよいよ我々チームのベースともいえるジャンルで、「さらにおもしろいと言ってもらえる作品」を生み出せるようにがんばりたいですね。僕ら自身もワクワクしながら制作を進めているところなので、まだまだ時間がかかりそうですが、今後のチーム作品にもご注目ください！



キャサリン【PS3/Xbox 360】


アトラス
『キャサリン』キャラクターデザイナー
副島成記
代表作：『キャサリン』、『ペルソナ』シリーズなど

設問1：おもしろかった・印象に残った・新鮮だったタイトル

①モンスターハンターポータブル 3rd
②イナズマイレブン3 世界への挑戦!! ジ・オーガ
③初音ミク -Project DIVA- 2nd

設問2：上記タイトルについての感想

印象に残ったタイトルといえば素直に『モンハン』ですね。職場でも友人同士の間でも普通の日常会話のなかに『モンハン』の話題が出てくるくらい、世の中に浸透しています。ゲームが共通の話題として人とのコミュニケーションのきっかけになるのは素晴らしいことですね。元来「遊び」とはそういうものだということを再認識させてくれます。『イナズマイレブン』や『初音ミク』は、ゲームだけで完結するコンテンツではないところが印象的でした。ジャンルや媒体を飛び越えて楽しめる作品は、より多くの人に遊びを提供できますし、逆に言えばそれだけ優れたコンテンツなのだと思います。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

昨年は『キャサリン』の開発で忙しかったですね。オリジナルタイトルを開発するのは、今までの『ペルソ

きな不安を感じております。一方で、今年に入って新ハードが次々と発表されたことで、新しいことに挑戦できる土壌が再び用意されたため、停滞した今の業界の流れを変えられる可能性も出てきました。ガストとしては、無理せず、時流を読み、できることから勝負していくというスタンスを今年も変えるつもりはありませんが、業界全体の活性化につながるよう、小さいながらもほかのメーカーさんに刺激を与えられるような、新しいことにも挑戦していきたいと考えております。とにかく、業界にもっと元気が欲しい！　です。


トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～[PS3]



カプコン
『モンスターハンターポータブル 3rd』ディレクター
一瀬泰範
代表作：『モンスターハンターポータブル』シリーズなど

設問1：おもしろかった・印象に残った・新鮮だったタイトル

①世界樹の迷宮3
②サンダーストーン 完全日本語版
③ポケットモンスターブラック・ホワイト

設問2：上記タイトルについての感想

『世界樹の迷宮3』：パーティとスキルの組み合わせの選択肢が熱い。協力プレイの敷居が思いのほか低く、仕事終わりに軽く協力プレイを楽しんでいました。ちなみに僕のパーティは、ファランクス×4、プリンセス×1です。
『サンダーストーン 完全日本語版』：『ドミニオン』のようなカードを使ったデッキ構築型のファンタジーRPGです。パーティとアイテムや魔法の組み合わせが熱いです。って『世界樹の迷宮』と同じこと書いてますね。
『ポケットモンスターブラック・ホワイト』：ポケモンはポケモン。変わらぬよさがあると思います。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

2010年の3月に発表したときには、いろいろな方々から『MHP 3rd』についての意見をいただき、発売はまだ先だというのに、いよいよだなという実感がふつふつと湧いてきました。本当に多くのユーザーに支えていただき、ここまで来たタイトルだと思っています。僕自身、今回の『MHP 3rd』は、『2nd G』から約2年半ほどかけて制作したタイトルだけに僕たちがおもしろいと思うものを今まで以上に詰め込めたと思っております。1人でも多くの方々にこの作品を遊んでいただき、新しい『モンハン』の世界を楽しんでいただければ、嬉しい限りです。

設問4：市場全般に関するご感想と展望

何が変わろうと、ゲームのおもしろさの根底部分が変わることはないと思っています。やること、考えることは変わらず。それが時代に合えば、よしって感じですかね。



モンスターハンターポータブル 3rd[PSP]

の本をタッチペンなどに絡めて遊ぶアイデアに斬新さがあり、とても興味をひかれました。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

ダンジョンRPGの楽しさを知っていただく為に、PCとXbox 360用で『円卓の生徒』を開発。マニア向けに、PC用『迷宮クロスブラッド』の開発を行いました。Xbox 360用の『円卓の生徒』は初のコンシューマー参入ということで、楽しく開発できました。苦労も多くありましたが、遊ばれた方の評判が非常によかったのでスタッフと喜んでいます。今年はPCとコンシューマー合わせて2～4本のタイトルを検討しています。そのなかの一つとして、設立5周年を記念した新たなタイプのダンジョンRPGを制作中です。


円卓の生徒[Xbox 360]



ガスト
ディレクター
岡村佳人
代表作：『トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～』

設問1：おもしろかった・印象に残った・新鮮だったタイトル

①HEAVY RAIN -心の軋むとき-
②ザ・シムズ3
③バットマン アーカム・アサイラム

設問2：上記タイトルについての感想

『HEAVY RAIN -心の軋むとき-』：まさにインタラクティブ・ムービーとしての、ゲームの新しい可能性を見せられた気がします。映画のなかに入り込んでしまったかのような演出とサウンドに加え、すべての行動が結末につながっていくという展開も衝撃的でした。
『ザ・シムズ3』：個人的に好きなシリーズというだけですみませんが、なんとなく遊んでなんとなくいろいろな変化があって、ゆっくり遊べるというところが好きなのであげておきました。普段はFPSとか忙しいゲームを遊ぶことの方が多いので、たまにこういうゲームが無性にやりたくなります。『バットマン アーカム・アサイラム』：原作を忠実に再現した作り込みや、設定を生かしたシステム・ギミックなど、原作つきのゲームとしてはお手本のような1本でした。設定とシステムの親和性については、自分のタイトルを省みるいい機会にもなりました。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

昨年は『トトリのアトリエ』がみなさまのご支持をいただいて、ガストとしては非常によい結果を残すことができました。ゲーム性につきましても、キャラクターの後押しを受けて、内容以上に評価されたものと思います。現在開発中のタイトルにつきましても、トトリの印象に負けないクオリティを目指して鋭意制作中ですので、今後の展開をお待ち下さい。1年間のスパンで1本のタイトルを世に送り出していくという、タイトなスケジュールで作られるガストのタイトルですが、手に取っていただいたユーザーさんを満足させられるよう、今後も精進して参りますのでよろしくお願いいたします。今年は私とガストにとって、いろいろな意味で挑戦と変化の年になります。みなさんのご期待と注目を、いい意味で裏切っていけるようにがんばりますので、今しばらく、生温かい目で見守っていただければ幸いです！

設問4：市場全般に関するご感想と展望

昨年はやはり、業界全体をとおして勢いがなかったという印象につきます。タイトルの規模を考えれば、売れてくれたのはガストとしても非常に嬉しいことであるのは確かなのですが、反面、大作タイトルや、ガストよりもよほど大きいメーカーさんのタイトルの売れ行きが伸び悩んでいる現状については、非常に大



イグニッション・エンターテイメント・リミテッド
プロデューサー
木村雅人
代表作：『エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン』

設問1：おもしろかった・印象に残った・新鮮だったタイトル

①HEAVY RAIN -心の軋むとき-
②ヴァンキッシュ
③ゴッド・オブ・ウォーⅢ

設問2：上記タイトルについての感想

『HEAVY RAIN』：「感情を動かす」という、驚くべき力を持ったゲームでした。通勤のときに「今日はなんだかヘコんだ気分だなぁ～」と思ったのですが、ふと考えてみるとそれがこのゲームのせいだということに気づいて、我がことながら驚愕したのをスゴク覚えています。この素晴らしい力で、もっと楽しい方向に感情を動かしてほしいです。
『ヴァンキッシュ』：「慣れ」が必要ですが、最初のハードルを越えたらメチャクチャ気持ちよくなります。特筆すべきはゲーム中のアクション、操作、特殊行動など、プレイヤーにかかわるすべてのリズムの緩急のつなぎ目が、素晴らしい楽曲の変調のようなスムーズさでスルリとつながれていたこと。いろいろビックリしました。
『ゴッド・オブ・ウォーⅢ』：「ザ・エンターテイメント」なゲームでした。前2作はどうしても前半の素晴らしさが際立ってしまっていたのですが、本作は非常にバランスよく、楽しませていただきました。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

2010年もまた『エルシャダイ』に捧げた1年でした、それはもうイロイロ、いろいろありました……。ものすごい、ものすご過ぎるジェットコースターに乗りっぱなしのような1年でした（笑）。『エルシャダイ』開発チームは、注目してくださっているファンのみなさんの声に支えていただいたからこそ、なんとか最後の山を乗り越えることができました。本当にありがとうございます。『エルシャダイ』は4月28日の発売日に向けて、とうとうカウントダウン状態です。ディレクターの竹安氏をはじめ、開発に関わった全スタッフの力を注ぎ切って、素晴らしい味の一品に仕上がったと思います。スゴク不思議な見た目と世界観で、本当におもしろいアクションゲームです。ぜひ一口味わってみてください。2011年のゴールデンウィークは、家で『エルシャダイ』をじっくり遊びまくりましょう!!


エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン
[PS3/Xbox 360・2011年4月28日発売予定]



エクスペリエンス
チーム ムラマサ プロデューサー
千頭元
代表作：『円卓の生徒』

設問1：おもしろかった・印象に残った・新鮮だったタイトル

①アラン ウェイク
②Kinect
③二ノ国 漆黒の魔導士

設問2：上記タイトルについての感想

おもしろく感じたゲームはたくさんありましたが、中でも『アラン ウェイク』は特におもしろかったと思います。暗闇の恐怖感や光を見たときの安堵感など、演出とゲーム性がうまく溶け込んでいました。強烈に印象に残っているのはKinect全般でしょうか。手ぶらに音声認識と、体の動きを駆使したゲームの新たな体感に衝撃を感じました。『二ノ国 漆黒の魔導士』は、同梱

『HEAVY RAIN』がやったことは、実はとてもシンプルかもしれないけど、成し遂げたことは前例のない挑戦だったと思います。確実に後のゲームになんらかの影響を与えた作品となったのではないでしょうか。
『ゆけ！勇者』は、ある意味最大の異色作だったかと。もし2010年という年が新しい始まりの年だったといわれるとすれば、という思いで選出しました。おそらく極めて少ない人数で作られていて、グラフィックも必要最低限のRPGですが、こういうアプリが無料でユーザーの手に届けられていくことも、これからのゲーム業界の１つの形だと思います。アイデア一発で勝負する市場が再び生まれているという意味でも、考えさせられるものがありました。プロのゲーム屋にはできない一点突破のゲーム性から、個人アプリを代表するゲームとしての一票です。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

とりあえず『ロスト プラネット 2』を発売できたので、気持ち的には一段落した年…になるはずだったんだけどなぁ。なんだかそうはなっていないような気がする2011年…（笑）。結局のところ、カプコンをどうしていくか？　という話に通じていくのですが、今はそういう立場に専念ですね。正直、片手間でやれるほどゲーム開発は甘くないんだと思ってますから。

設問4：市場全般に関するご感想と展望

日本の市場が「活気」ではない「ざわめき」に包まれたように感じた1年でした。ゲーム人口は減少しているわけではないですし、各社新しい突破口を見つけて戦力を投入し始めていますし、もっと前向きな感じでもおかしくないと思うのですが、結果的には専守防衛な、といいますかみんなが守勢な1年に感じました。2011年はメーカーのみなさんが期待しているSNS市場や、3DS、NGPでの競争になっていくことと思います。守勢から攻勢に転じた競争の中で、新たな活気が生まれてくることに期待しています。


ロスト プラネット 2【PS3/Xbox 360/PC】


カプコン
『モンスターハンターポータブル 3rd』プロデューサー
辻本良三
代表作：『モンスターハンター』シリーズなど

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①METAL GEAR SOLID PEACE WALKER
②ゴーストトリック
③ポケットモンスターブラック・ホワイト

設問2：上記タイトルについての感想

『METAL GEAR SOLID PEACE WALKER』：携帯機タイトルとして、とても丁寧に作られた作品だと思います。自分のタイトルを除けば、昨年一番プレイしたタイトルです。
『ゴーストトリック』：オリジナルタイトルとしてのチャレンジでありながら、しっかりとした独自の世界観とプレイ感覚を構築したタイトルだと思います。
『ポケットモンスターブラック・ホワイト』：まわりの子供たちが今回もかなりプレイしていたので、改めてすごいタイトルだと思った。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

年末に『モンスターハンターポータブル 3rd』を無事に発売させていただき、おかげさまで数多くのユーザーに遊んでいただいて、ありがたい限りです！

カメラマン：為広麻里


カプコン
『戦国BASARA3』プロデューサー
小林裕幸
代表作：『デビル メイ クライ 4』、『バイオハザード4』など

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①METAL GEAR SOLID PEACE WALKER
②龍が如く4 伝説を継ぐもの
③ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート ストラグル

設問2：上記タイトルについての感想

『METAL GEAR SOLID PEACE WALKER』は、シリーズで初めての4人協力プレイが導入され、協力プレイで遊ぶ『メタルギア』ということで新しい展開がなされた作品だと思います。気絶させた兵士をアイテムの「フルトン回収システム」で回収するのが、テンポがよく爽快感のある演出につながっていると思い気に入っています。
『龍が如く4』は今までのシリーズと違い主人公が4人いることや、プレイスポット、屋上エリア、地下エリアなど追加され、かなりパワーアップしていますね。企業タイアップもたくさん行われていて、ゲームの中と現実でのプロモーションがおもしろい形で融合できている作品だと思います。
『ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート ストラグル』は、久々にWiiのヌンチャクとコントローラをおもしろく使ったゲームで、まさにWii向けのゲームだと思います。そしてあいかわらず尖ったキャラがたくさん出ていて、須田さんワールド100%の作品です。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

2010年は『戦国BASARA3』を発売し、シリーズ最大の販売本数を達成することができました。またシリーズが5周年を迎え、TVアニメ第2期の全国放送、舞台の再演、遊園地のアトラクション、飲食店のタイアップなど、さまざまな展開も大成功でした。2011年は1月3日に日本武道館で『戦国BASARA』の5周年イベントを大成功のうちに終え、夏にPSPで『戦国BASARA クロニクルヒーローズ』を発売します。それ以外に新作の発表もガンガンありますよ!!

設問4：市場全般に関するご感想と展望

2010年はそれぞれのハードが伸び、よいソフトが順調に売れてきた感じがしました。携帯電話向けやスマートフォン向けのゲームも普及した年だったと思います。またゲームではないアプリでおもしろいものやツイッターなど流行った感じですね。2011年は新ハードや新たなコミニケーションがどのように展開されるか期待しています。


戦国BASARA3【PS3/Wii】


カプコン
『ロスト プラネット 2』プロデューサー
竹内潤
代表作：『バイオハザード』シリーズなど

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①レッド・デッド・リデンプション
②HEAVY RAIN -心の軋むとき-
③ゆけ！勇者

設問2：上記タイトルについての感想

『レッド・デッド・リデンプション』では、世界観の構築されっぷりに脱帽しました。西部劇でありながら、創作の世界の楽しさを持ち合わせているというのは実はとてもスゴイことなのではないでしょうか。


カプコン
『逆転検事2』プロデューサー
江城元秀
代表作：『逆転検事』、『大神伝 ～小さき太陽～』など

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①バトルフィールド ： バッドカンパニー2
②ゴッド・オブ・ウォーⅢ
③Kinectアドベンチャー

設問2：上記タイトルについての感想

『バトルフィールド：バッドカンパニー2』は、もともとPCの『バトルフィールド2』が大好きで、1年半近くオンライン対戦をしていたくらいハマったゲームだったので、この『バッドカンパニー2』も、かなりのツボでした。今回は背景物もぶっ壊せるので、安易に隠れられない緊張感もあり、シナリオモードもオンライン対戦も、本当におもしろくハマりました。『ゴッド・オブ・ウォーⅢ』は、1作目の『ゴッド・オブ・ウォー』からのファンで、今回はPS3であの壮大なスケール感のグラフィックがHD映像で堪能でき、さらに超巨大なボスとの戦闘シーンは圧巻で、時間を忘れてプレイしました。『Kinectアドベンチャー』については、本当に遊園地でアトラクションをしているような楽しさで、まさに全身汗びっしょりになるまで遊びました。個人的に、最近運動不足だったので、いいダイエットになりましたね（笑）。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

2010年は、9月30日にニンテンドーDSで『大神伝 ～小さき太陽～』をリリースさせていただきました。東京ゲームショウ2009に出展させていただいてから発売まで、本当にたくさんの反響をいただき、ディレクターとともに大変感激していました。『大神』の美しい世界をニンテンドーDSで再現できたときの喜びは、今も記憶に新しいです。まだプレイされていないという方にも、ぜひ遊んでいただけたらと思います。また、2011年2月3日には、同じくニンテンドーDSで『逆転検事2』をリリースさせていただきました。主人公である御剣の葛藤を描いた、重厚かつアッと驚く逆転の連続を描いたストーリーはもちろん、新システムのロジックチェスによる緊張感あふれる対決は、前作で物足りなさを感じた方や、『逆転裁判』シリーズファンのみなさまにも必ず満足いただける内容になっておりますので、ぜひプレイしていただけたら嬉しいです。

設問4：市場全般に関するご感想と展望

2010年は、『大神伝 ～小さき太陽～』の発売や、東京ゲームショウ2010での『逆転検事2』電撃プレイアブル出展と、公私ともに激動の1年でした。KinectやPlayStation Moveといった、新しいインターフェースの可能性を感じるとともに、ますます海外ディベロッパーの脅威を感じた年でもありました。個人的には、2011年はニンテンドー3DSやNGPといった次世代携帯ゲーム機市場とスマートフォン市場との関係性に、非常に興味があります。また、昨年に引き続いて海外ディベロッパー勢の動向にも注目し、メーカー間の垣根を越えた連携で、日本から全世界に向けておもしろいゲームを発信できたら素晴らしいと思っています。



大神伝～小さき太陽～【DS】

設問2：上記タイトルについての感想

映画を超えた革命的なビデオゲームが誕生したと思います。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

『ノーモア★ヒーローズ2』から『シャドウ オブ ザ ダムド』へのバトンタッチの年です！　もっとみなさんを驚かせる今後のグラスホッパー・マニファクチュアのビッグウエポンにご期待ください。



ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル【Wii】



グラスホッパー・マニファクチュア
サウンドクリエイター
山岡晃
代表作：『サイレントヒル』シリーズなど

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①LIMBO
②BirdStrike
③レッド・デッド・リデンプション

設問2：上記タイトルについての感想

『LIMBO』楽しかったー。日本でこのテイストを先に出せなかったのが大いにショック。音の演出もよかった。そこ、音の演出は日本人にはできないだろうな。素晴らしいですPlaydead。『BirdStrike』はコンソールじゃないけど2010年、一番はまった作品かもしれない。『BirdStrike』のような抑圧！　～解放！　ゲームって、やっぱり永遠なのだと思った。ゲームデザインが途中で、残酷なほど難解になるのが自分にはよかった。今のゲーム、みんなに優しいし。エコゲームなのかな。『レッド・デッド・リデンプション』は、特に“音”に注目した感じです。エンニオ・モリコーネが大好きなので、彼が描くような世界観を踏襲していて共感できた。モリコーネが本当にオーディオに携わっていたら鳥肌だったでしょう。と、ふと思えば2010年、日本のゲームをほとんど触っていないことに気づきました。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

『シャドウ オブ ザ ダムド』！　2010年は、そしてナウ全霊を捧げてます。このタイトルへの想い出はつきないですし、また日々想い出が積み重なります。アクションゲームとしてのおもしろさと、このタイトルを包み込む世界観の確立におもしろさを覚えます。「ゲームを遊ぶ」感覚のようにゲームを作っているので、これが幸せすぎるのも、このゲームの自分的特徴です。自分的特徴からもう1ついえば、このタイトルをとおして、ものすごい数のクリエイターさんと出会えていることでしょうか。

また、このクリエイター方と出会うことで、彼らから刺激をもらい、さらに自分のクリエイティブにアウトプットされる、このループ感がたまらなく楽しい限りです。1日も早く2011年、お客さんに商品を届けたいです。



シャドウ オブ ザ ダムド【PS3/Xbox 360・2011年夏発売予定】



グラスホッパー・マニファクチュア
ゲームデザイナー
飯田和敏
代表作：『巨人のドシン』

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①レッド・デッド・リデンプション
②コール オブ デューティ ブラックオプス
③DJ hero2

設問2：上記タイトルについての感想

かつて西部劇映画に熱狂した世代に『RDR』を遊んでもらいたい！　彼らは『RDR』をビデオゲームだと気づかないのではないだろうか？　では何か？　この出会いがあった瞬間、ビデオゲームが“ゲーム”から離れ、別の何かに進化するのだろう。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

昨年、1つのゲームを作っていた。いまは仕上げの段階に入っている。それがどんな作品なのか、今年お知らせできるだろう。自分としては過去最大の大勝負。みなさんから、どのような評価を受けるか想像すると震える。



グラスホッパー・マニファクチュア
CCO
木村祥朗
代表作：『王様物語』

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①HEAVY RAIN -心の軋むとき-
②100万トンのバラバラ
③CASTLE AGE

設問2：上記タイトルについての感想

実は去年一番感動したのは、「感触」ですね。2010年はiPhoneやFacebookのゲームで友達と盛り上がってました。『CASTLE AGE』はそのなかの1本です。なんだか、また違ったゲーム世界が現れた感じで楽しいです。毎日ちょっとずつやる感触や、みんなが助けてくれる感触。ちょっと自分の電話に入ってるゲームを人にやってもらう感じ、日常で味わう感触。本当にいろいろ、個性豊かなゲームがいっぱいあって、楽しかったです。そして、PS3の『HEAVY RAIN』です。最初はただのアドベンチャーなのかな……っていう印象で始まりましたが、既存のゲームとはまったくリズムが違っているのが印象的でした。遊んでいると、いろいろな感触が味わえて、作品の中に込められている作者の意思をすごく感じました。僕もいろいろな感触を発明して、みんなの「快感」を呼び起こしたい（笑）。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

2010年は『ノーモア★ヒーローズ２』が10月に日本でリリースされました。これは、僕がグラスホッパーに入社する前から、グラスホッパー開発スタッフ、須田社長と仕事をした魂の結晶です。本当にいろいろな方々の助けをかりて、完成しました。おもしろいゲームですので、いろいろな人に遊んでほしいです。そしてぜひ感想を聞かせてほしい。グラスホッパーの作るゲームのクオリティをもっともっと向上させたいので、日本のみなさん、世界のみなさんの声を聞きたい。次の作品にどんどん生かしていきたいです。そして2011年、私がマネージメント的なアシストをやった仕事なんですが、グラスホッパー初のPS3、Xbox 360タイトル『シャドウ オブ ザ ダムド』が出ます。クールでクレイジーな作品に仕上がってますので、乞うご期待。ぜひ、遊んでみてください。よろしくお願いします！



グラスホッパー・マニファクチュア
CEO／ゲームデザイナー
須田剛一
代表作：『killer7』、『ノーモア★ヒーローズ』など

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①レッド・デッド・リデンプション



モンスターハンターポータブル 3rd【PSP】



カプコン
『ラストランカー』プロデューサー
松川美苗
代表作：『逆転裁判4』、『ラストランカー』など

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①Coin Dozer
②ポケットモンスターブラック・ホワイト
③モンスターハンターポータブル 3rd

設問2：上記タイトルについての感想

iPhoneアプリの『Coin Dozer』は、社内のディレクターから勧められてはまりました。移動時間など、ちょっとした合間にコインをためることを楽しんでいましたね。短時間、収集、簡単操作で楽しめること。iPhoneアプリとしては最高だと思いました。
『ポケットモンスターブラック・ホワイト』は、やっぱり楽しい。時間を忘れて遊んでいます。
『モンスターハンターポータブル 3rd』は、発売前から友達と一緒に狩ろうね！　と言い続けていました。今回はアドホック・パーティーで遠方の友達とも狩りました。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

7月に『ラストランカー』を発売できて、自分自身とチームにとって本当に嬉しい1年でした。制作は振り返ると苦しいことばかりです。今年、新納さん、野島さん、下村さんたちの開発コアメンバーで新年会を開催したのですが……。昨年の苦しい経験や、しんどかった思い出をニコニコと話せて、嬉しい2011年のスタートとなりました。2011年もカプコンは、新しいゲームをどんどん発売していきますので今後ともご期待ください。

設問4：市場全般に関するご感想と展望

2011年に入ってニンテンドー3DSも発売され、年末にはNGPの発売も控えているので、携帯機ゲームはどんどん盛り上がっていくと思います。新しいハードが発売され、そのハードの機能を生かしたゲームを遊びたい！　というユーザーのみなさまの声が、新しいゲームの開発、販売につながる1年になっていくと思います。



ラストランカー【PSP】



ケイブ
執行役員兼プロデューサー
浅田誠
代表作：『デススマイルズ』シリーズ、『虫姫さま ふたり』

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①スーパーマリオギャラクシー2
②クロヒョウ 龍が如く新章
③ソニック フリーライダーズ

設問2：上記タイトルについての感想

①：全体的に丁寧に作られていて、マリオとして楽しめました。ゲームの難易度調整も非常にうまく、繰り返しプレイしていると段々プレイがうまくなることが実感できる作りもよかったです。
②：PSPで実際にできるのかなと思っていたのですが、プレイしてみるとまさに『龍が如く』で、単純に街を歩いてるだけでも楽しめました。操作もわかりやすく、新しい『龍が如く』シリーズとして楽しめました。
③：コントローラを使わないという触れ込みで発売されたKinectですが、専用ソフトのなかで単純に体を動かして操作する楽しさが一番わかりやすい。2人でプレイするとより一層楽しかったです。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

『ぐわんげ』は、初めてXBLA向けに制作したタイトルになります。全世界配信販売だったので、レーティングの取得などゲーム制作以外の部分が結構大変だったなーと。ゲームは完成しているのにレーティングの審査を待ったりと、制作以外でドキドキさせられたタイトルでした。2011年は、私自身の新しい挑戦として、『インスタントブレイン』というアドベンチャーゲームを制作しています。私が思い描く「こんなアドベンチャーが作りたい！」といったものを込めていますので、よろしくお願いします。

設問4：市場全般に関するご感想と展望

2010年は、動きもあまりなかったかなーと思います。2011年は携帯ゲーム市場が大きく変わると思いますので、そこにどのような遊びを提供できるか、本腰を入れて追及していかなければならないと思います。



ぐわんげ［Xbox LIVE アーケード］



コーエーテクモゲームス
常務執行役員
鯉沼久史
代表作：『戦国無双』シリーズなど

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①HEAVY RAIN -心の軋むとき-
②コール オブ デューティ ブラックオプス
③ゴッド・オブ・ウォーⅢ

設問2：上記タイトルについての感想

①：個人的には、アドベンチャーゲームをあまり遊ばないのですが、ストーリーとグラフィック、そして緊迫感が高く、緊張感をもって遊べたタイトルでした。少し過激な表現もありましたが、あまりゲームに触れられていない方でも遊べる大人なゲームとして、よいデキだったと思います。私も息子と娘を持つ2児の父親なので、余計に評価が高かったかもしれません。②③：また、『コール オブ デューティ』と『ゴッド・オブ・ウォー』などの私が好きなシリーズ作品は予想どおりおもしろかったです。改めて、海外スタジオのゲームのクオリティの高さを思い知らされた1年でした。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

昨年、特に年末年始は『アースシーカー』の制作一色の生活でした。結果的に、いろいろなプレイスタイルで、いろいろな感想を持ちつつプレイできるゲームになったと思います。ぜひ好きなように、「いいおもちゃができたな」というような感覚で遊んでほしいですね。

設問4：市場全般に関するご感想と展望

昨年のゲーム業界は、3～4年前の不況の余波が影響していた時期だったのかなと思います。ここから脱却するために、これからは一歩踏み出すときなんじゃないかなぁと。今年は新しいハードが出てきますし、おもしろいことに挑戦していきたいですね。



クラフト&マイスター
取締役／『アースシーカー』ゲームデザイナー
船水紀孝
代表作：『アースシーカー』

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①モンスターハンターポータブル 3rd
②ポケットモンスターブラック・ホワイト
③怪盗ロワイヤル

設問2：上記タイトルについての感想

『MHP 3rd』は、そのままだったらシリーズとして縮小する可能性もあったタイミングだったと思うんですよ。それをプロデュースや営業の努力も合わせて、ちゃんと最後まで1つもブレずに作り上げたことを評価したいですね。『ポケットモンスターブラック・ホワイト』は不動というか、今回は大人に遊ばせたのがすごいと思います。低年齢層に広がった『MHP 3rd』とは対照的ですね。『怪盗ロワイヤル』は、みんな「金がかかる」「盗まれるのはいやじゃー」って文句を言っているんですけど、言っているわりにはやっているんですよ（笑）。ただ、ゲームとして好きか嫌いかと言われると好きではないです。好きではないですけど、結果が出ているのなら正しいと思います。話題にはなったし、モバイルの1つのアプローチにはなったんじゃないかと。この作品を含め、昨年はSNSが急速に成長していきましたけど、それが残っていくのかは、今後の工夫と丁寧なアプローチの仕方だと思います。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

もうすぐ発売される『アースシーカー』は、わりと上の年代の、「昔はバリバリゲームをやっていたけど今はそんな気力がない」という人に遊んでもらいたいですね。ゲームが好きでやっていたけれど、アクションが苦手、腰をすえてやるのはしんどい、という人にもやってほしい。文句を言いながらでもいいのでやっていただければ、そこから新しい意見がいただけますし。情報に振り回されないで、自分でやって確かめていただければ、と思います。

設問4：市場全般に関するご感想と展望

去年は「大不況」ってイメージですかね。ゲーム業界って世間とは少しずれていて、バブルがはじけるのも不況も遅れてきましたし。さらに「停滞」というよりも、考え方が「守り」に入っていて、守りにもお金を使っていて。それっていろいろなチャンスをロストしていると思うんです。ただ、今年はニンテンドー3DSやNGPをはじめ、いいネタがたくさんありますよね。だからといってバブルなゲームを作ると大変なことになりそうですけど。僕らは僕らでちゃんとした姿勢でゲームを作っていければと思います。


アースシーカー［Wii・2011年4月7日発売予定］



グラスホッパー・マニファクチュア
COO
和田康宏
代表作：『牧場物語』

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①TRICK×LOGIC（トリックロジック）
②HEAVY RAIN -心の軋むとき-
③レッド・デッド・リデンプション

設問2：上記タイトルについての感想

『TRICK×LOGIC（トリックロジック）』は、最初チュンソフトさんの得意なテキストアドベンチャーなんだろうなと思って触り始めましたが、実際のプレイ感覚はまったく違うものでした。ゲームの流れに身を任せて進むというよりも、ゲームのインターフェースが媒介になってはいるものの、実際のゲームが進むのはほとんど自分の頭の中で、脳内での進行結果を入力して推理の正誤を確かめるという、ビデオゲームとしてはすごく変わった遊びです。推理という点にフォーカスを当てると、このゲームほど謎に向き合わされ、考えさせられた作品はありません。システムは発展途上かもしれませんが、新しいアドベンチャーゲームの可能性を示している、すごくいい作品だと思います。『HEAVY RAIN』と『RDR』に関しては、いろんな人が語るでしょうから割愛しますが、とにかくすごいゲームなので一度遊んでほしいなと思います。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

2010年はようやく日本で『ノーモア★ヒーローズ2』を発売できたことが何よりもよかったです。自身のことでいうと、移籍などもあり直接タイトル作りにかかわることはありませんでしたが、グラスホッパーのすべての作品に対していろいろな意見を出しているので、グラスホッパーブランドの全部の作品に思い入れがあります。現在発表している『シャドウ オブ ザ ダムド』、『コードネームD』だけでなく、今年はいろいろなソフトをみなさんにプレイしていただけるはずです。どの作品もいい意味で予想もできないカラーを持っているので、みなさんの反響がとても楽しみです。そのほかにもビデオゲームの世界を盛り上げるためにたくさんのチャレンジを続けていきますので、これからも応援よろしくお願いします！



クラフト&マイスター
『アースシーカー』ディレクター
生方太樹
代表作：『アースシーカー』

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①モンスターハンターポータブル 3rd
②タクティクスオウガ 運命の輪
③コロニーな生活☆PLUS

設問2：上記タイトルについての感想

『MHP 3rd』は、遊んでいて楽しい。定番化しつつあるところもありますけど、開発者視点から見てもゲームの作り方としておもしろい部分がたくさんあります。仕組みとして「なんでこういうことをしているんだろう」と考えたとき、これを表現するにはこういう仕方がよかったんだ、と気づくことも多いですね。『タクティクスオウガ』はすごく丁寧に作られていて、最近のゲームのなかで、リメイク作品をここまで丁寧に作れる機会は少ないと思うんです。リメイクの手本だと思いつつ、初めて遊んだ人はどういう感覚で遊んでいるんだろうなぁという興味もわきましたね。『コロプラ』は島を作っている頃も楽しかったんですけど、日本地図を埋めていって、その場所のお土産をコレクションしていくのが楽しかったです。だいたい出張のときにプレイすることが多く、新幹線の駅が埋まっていくんですけどね（笑）。次のネタをどんどん入れていっているところが、飽きないでプレイできるし、明日も見てみようと思う要素なのかなと。僕の島は隕石で壊滅しちゃいましたが（笑）。



KONAMI
ラブプラスプロダクション統括プロデューサー
内田明理
代表作：『ラブプラス』シリーズなど

設問1：おもしろかった・印象に残った・新鮮だったタイトル

①ダンガンロンパ
②レッド・デッド・リデンプション
③Scribblenauts(国内版『ヒラメキパズル マックスウェルの不思議なノート』)

設問2：上記タイトルについての感想

新しいIPであることと＋遊んでみて「へぇ！」と感心してしまったことを選考基準にしました。まず、『RDR』も『Scribblenauts』も海外では大ヒットしているので説明を省いて、『ダンガンロンパ』のこと。実は『ラブプラス』のキャラデザでおなじみのミノ☆タローもファンなんです。彼は、大山のぶ代さんリスペクトなので遊んでみたらしいですが、ハマってました。一本道のAVGだと思っていたら、遥か斜め上を行かれました。要素技術とか、新ハードもいいけど、そんなの関係ないところでおもしろいものはおもしろいなぁ、とつくづく思いました。ミノさんはジェノサイダー翔が一番好きみたいです。僕はどちらかというと、腐川さんのほうが好きです。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

『ラブプラス＋』、『ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story』、『とんがりボウシと魔法のお店』。3シリーズ全部新作が出るという、なんとも忙しい1年でした。こんなのは、初めてじゃなかったかと思います……。そろそろ、何か新しいシリーズも作りたいなぁ……。

設問4：市場全般に関するご感想と展望

世の中、おもしろくなって来やがった！



ラブプラス＋【DS】



KONAMI
『METAL GEAR SOLID』シリーズ プロデューサー
小島秀夫
代表作：『METAL GEAR SOLID』シリーズなど

設問1：おもしろかった・印象に残った・新鮮だったタイトル

①レッド・デッド・リデンプション

設問2：上記タイトルについての感想

こんなに凄いゲーム、見たことがない。前作『レッド・デッド・リボルバー』もよかったですが『レッド・デッド・リボルバー』の世界観を『グランド・セフト・オート』のようなオープンワールドで作り込み、そこで自由に行動できるというゲームシステムが素晴らしかった。近年では「西部劇」を題材にしたゲーム、映画は受けないと言われ続けていますが、僕の大好きな「マカロニ・ウエスタン」の世界を題材にした作品なので応援していました。登場キャラクターの硬派な作り込みもいいです。主人公が「良者」「悪者」どちらにもなることができますが、「悪者」を選択すると難しくなっていくゲームバランスに作家性を感じました。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

2010年はPSP用『METAL GEAR SOLID PEACE WALKER』(以下『MGS PW』)が発売された年でした。『MGS PW』は「携帯ゲーム機でのMGSとは？」という思いで創った「次世代のMGS」の1つの挑戦でした。コンソールではなく、PSPで楽しめる新しい『MGS』の形です、ぜひ遊んでみて下さい。

は是非、手に取っていただいて「一緒に殴り合い」ましょう。

設問4：市場全般に関するご感想と展望

「ゲーム」というものが、よりみなさんの生活に入り込んできた1年であったと思います。ソーシャルゲームやスマートフォン向けのゲームも含めると、1日のうちゲームに触れる時間というのは確実に増えていると感じます。みなさんがそうやってゲームに触れることができる「入口」が増えるのは開発者としては非常に嬉しいです。我々Team NINJAが勝負している「家庭用ゲーム機」という点に絞ると先ほど挙げた印象に残っているタイトルがすべて海外制作のゲームだったように、もっともっとがんばらなければならない1年であったと思います。今年は我々Team NINJAで、日本から世界で大きな花火を打ち上げます！


DEAD OR ALIVE Dimensions【3DS・発売日未定】



KONAMI
『悪魔城ドラキュラ Harmony of Despair』プロデューサー
五十嵐孝司
代表作：『悪魔城ドラキュラ』シリーズなど

設問1：おもしろかった・印象に残った・新鮮だったタイトル

①Super Scribblenauts

設問2：上記タイトルについての感想

もともと前作『Scribblenauts』が好きで、その続編ということで海外からお取り寄せしました。今回は、名詞だけでなく形容詞もつけられるということで、さらにカオス度が高まり、もっと私好みになっていました。もう、「最強アイテム」を作るために、思考錯誤してしまいましたね。どんなモノでも作れる様は、まるで神様にでもなった気分でした。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

『悪魔城ドラキュラ Harmony of Despair』は、初のマルチアクション＋完全オリジナルダウンロード販売ということで、制作面でも運営面でもトラブル続きのまさにチャレンジタイトルでした。しかしながら、おかげさまでダウンロードも好調で、今でもオンライン上でたくさんのユーザーに遊んでいただいております。今年の1月には、ローカライズを担当した『ヒラメキパズル マックスウェルの不思議なノート』も発売になり、この新しいタイプのゲームを日本で紹介することができ、もっともっといろいろな人に遊んでもらいたいと思っています。また、3月24日には『オトメディウスX』が発売されます。『グラディウス』の流れを汲む本作は、前作をよりパワーアップして、完全家庭用オリジナルで登場です。ご期待ください！



ヒラメキパズル マックスウェルの不思議なノート【DS】

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

2010年は、3月に『北斗無双』、12月に『ガンダム無双3』をリリースすることができました。どちらも原作があるものを使用させていただいたタイトルで、改めて原作物をゲーム化する難しさを思い知りました。また、2011年に入ってからは2月11日に7周年を迎えました『戦国無双』シリーズのタイトルを3本リリースしました。2月10日にはPS3版『戦国無双3 Z』、Wii版『戦国無双3 猛将伝』、そして2月26日にニンテンドー3DSのローンチタイトルとして、『戦国無双 Chronicle』をリリースいたしました。今年は以前からこっそりと取り組んできた、新しいタイトルを発表できる年になるかと思いますので、ぜひご期待いただければと思います。よろしくお願いします。

設問4：市場全般に関するご感想と展望

昨今"日本のゲーム市場の縮小傾向"を言われ続けてきた感がありますが、個人的には、パッケージの縮小傾向はあるものの、さまざまなプラットフォームに形を変えてゲームを触れる場所は増え続けていると思っています。特にソーシャル系のゲーム市場の伸びには目を見張るものがあります。今年は間違いなくこの市場は伸び続けるものと考えています。また、従来のプラットフォームでは、ニンテンドー3DSやSCEのNGPなど、新ハードが市場を牽引する年になることを期待しています。我々としては、数多い娯楽の中で、時間を費やしても惜しくないと思わせるソフト開発を日々努力して行っていきたいです。



戦国無双Chronicle【3DS】



コーエーテクモゲームス
『NINJA GAIDEN』シリーズプロデューサー＆ディレクター
早矢仕洋介
代表作：『DEAD OR ALIVE Dimensions』など

設問1：おもしろかった・印象に残った・新鮮だったタイトル

①レッド・デッド・リデンプション
②HEAVY RAIN -心の軋むとき-
③アサシン クリード ブラザーフッド

設問2：上記タイトルについての感想

①：「ウエスタン」という「聞いたことはあるけど、詳しくは知らない世界」を見事にゲーム上に落とし込んで、みんなが「ウエスタンってこうだよね」というゲームに仕上げる手腕は素晴らしい。去年一番夢中になってクリアしたゲームです。②：こんなにも緊張感のあるゲーム体験は久しぶりでした。ゲームが「大人も遊べる遊び」なだけでなく「大人向けの遊び」にも成長しているんだと再度実感させてもらえる点も、イチ開発者として嬉しく思いました。③：このシリーズは毎回遊んでいますが、進化の仕方が素晴らしいです。確実におもしろくなっていきます。次回作も楽しみにしています。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

『DEAD OR ALIVE Dimensions』の開発はハードの開発に平行する形で進めたので、「先の見えない開発」のおもしろさがありました。去年6月のE3や9月のNINTENDO Conferenceなど、節目ごとにタイトル自体が成長や反省を繰り返し、ゲームとして形になっていきました。でき上がったゲームはニンテンドー3DSのさまざまな機能を使い倒した贅沢なゲームに仕上がったと思います。本作『DEAD OR ALIVE Dimensions』は、「もう一度、殴り合わないか。」が開発コンセプトです。格闘ゲームから離れてしまったみなさんにも楽しんでいただけるゲームになっています。ニンテンドー3DSの本体を手に入れたみなさんに

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

2010年は、アーケードの『ドラゴンクエスト モンスターバトルロードⅡ　レジェンド』とWiiの『ドラゴンクエスト モンスターバトルロードビクトリー』の2作品でした。アーケードは3年半にわたる運営が終わりましたので、非常に感慨深いです。そして、アーケードのすべてを盛り込んだWii版の『ビクトリー』を発売することで、『バトルロード』シリーズを完結させることができました。このタイトルで、身近な環境でお客様の遊んでいる姿を見ることができるという貴重な経験ができたのは、僕にとって大きな成果でした。2011年以降に関して、僕が担当しているタイトルはまだ発表できていないので、あまりコメントできませんが、『ドラクエ』ではない、まったく新しいタイトルに挑戦しているので、期待していてください。

設問4：市場全般に関するご感想と展望

2010年はハードの成熟期で、みんなが期待していた大型タイトルがたくさん発売されました。それもあって、非常に盛り上がったと思いますが、勝ち負けがハッキリしてしまう傾向が加速してきていて勝負しにくい環境だったと思います。そのなかでも、やっぱりおもしろいゲームをしっかり伝えれば売れるというのは間違いないことですので、僕らはお客様に楽しんでいただけるクオリティの高い商品を作っていくことが肝心であると改めて思いました。2011年は3DSにNGPと新ハードが登場して、これまた盛り上がりそうですね。この波にどれだけお客様を巻き込めるかは、僕らソフトメーカーが魅力的なゲームを提供できるかどうかが重要だと認識していますのでがんばっていきたいと思います。



ドラゴンクエスト モンスターバトルロードビクトリー【Wii】


スクウェア・エニックス
エグゼクティブプロデューサー
河津秋敏
代表作：『サガ』シリーズなど

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①Halo：Reach
②Fallout：New Vegas

設問2：上記タイトルについての感想

2010年は、積みゲーを処理しつつ新作もプレイするということで、かなりの時間ゲームをやりました。2011年の初頭までやり過ぎて、しばらく家庭用ゲームをやりたくない気分です。その最大の原因を作ったのが、『Fallout：New Vegas』です。実は、『Oblivion』、『Fallout3』と積みゲーになっていたので、それらも処理しつつ、さらに『New Vegas』までやりとおしましたので、Bethesdaのゲームだけで500時間超やったかと思います。『New Vegas』は日本人が遊んでも、「RPGだな～」と感じられる作品だったと思います。やや、お使いクエストが多いのと、ストーリー的なクリア後の充足感が不足してるのが不満といえば不満ですが、200時間超も遊ばせてもらっておいて文句言うなという感じですね。それを押しのけてというか、それだけプレイした『New Vegas』以上だったなと思うのが『Halo：Reach』でしたね。ストーリーはあいかわらずあってなきが如しという感じでしたが、流れは『Halo3』よりもずっとよかったと思いました。とにかく難しいのがよかったですね。最初からHardでやったんですが、途中で何度もくじけそうになりました。しかし、妙なアドベンチャー的ギミックに頼らずに徹底的にシューターとしてレベルをクリアしていく、というゲームの姿勢が素晴らしかったです。レベルデザインも練り込まれていて、難しいレベルでも位置取りを

循環だと思ってます。負けてられないですね。2010年発売タイトルで印象に残った作品は、これ1本です。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

2010年は大きく3タイトル、展開させていただきました。3月に『.hack//Link』、秋には『.hack//Quantum（クワンタム）』というアニメ（OVA）を展開しました。そして、10月に『NARUTO－ナルトー 疾風伝　ナルティメットストーム2』。おかげさまで本作の"超アニメ表現手法"は世界中で評価され、発売1カ月で出荷累計100万本を超えました。今もなお、数字を伸ばしています。今後、さらなる表現研究に努めようと思います。3つ目が、『.hack』シリーズでも『NARUTO－ナルトー　ナルティメット』シリーズでもない、完全オリジナル新作『Solatorobo それからCODAへ』。この作品は、弊社が今まで手掛けてきたどの作品よりも高い評価をいただきました。まさに顧客満足度NO.1です。やりきってよかった。今後、もっとこの作品をたくさんの方に知ってもらうべく、いろいろと展開・努力していこうと思っています。2011年は、まあ、順次イロイロと発表していきますのでお楽しみに。まったく新しいコトやりますよ。

設問4：市場全般に関するご感想と展望

5年くらい前の"パチスロ"のように、2010年は"ソーシャル"が席巻した年だったように感じています。今後、スマートフォンの拡大とともにもっともっと広がっていくと感じています。が。弊社はまるで興味がないですね。ウチはあくまでゲーム開発会社。"コンテンツを作るクリエイティブ集団"がサイバーコネクトツーです。そこは今までも、これからも変わらないと思います。今後もきっとやりたいことしかやらないと思います。でないと命かけてらんないですからね。世界中をびっくりさせる作品を作るために今後もがんばります。応援よろしくお願いいたします。



Solatorobo ソラトロボ それからCODAへ【DS】


スクウェア・エニックス
プロデューサー
市村龍太郎
代表作：『ドラゴンクエスト モンスターバトルロードビクトリー』など

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①HEAVY RAIN -心の軋むとき-
②レッド・デッド・リデンプション
③AKB1／48 アイドルと恋したら…

設問2：上記タイトルについての感想

なんといっても、『HEAVY RAIN』でしたね。今までになかった没入感で、ゲームを中断するのが嫌って思ったゲームは久しぶりでした。ちょっと面倒な操作を要求されたりしますが、それが逆に自分が「やってる感」につながっていく導線は見事でした。『レッド・デッド・リデンプション』は、自分が全然知らない西部劇を体験できて、まるでテーマパークでやりたい放題遊ばせてくれるような感じでよかったです。オープンワールド系のゲームは好きなんですが、そのなかでも群を抜いたクオリティを見せつけられました。そして『AKB1／48』は、もうプロデュースの勝ち。企画も、47人振るっていう斬新なものでしたし、何よりブームに乗りきった発売が素晴らしかったです。プロデューサーとして「やられた！」という悔しい思いをしたタイトルでした。


METAL GEAR SOLID PEACE WALKER【PSP】


KONAMI
『DanceEvolution』プロデューサー
前田尚紀
代表作：『DanceEvolution』

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①ポケットモンスターブラック・ホワイト
②龍が如く4 伝説を継ぐもの
③Forza Motersport3

設問2：上記タイトルについての感想

①：大人でも相応以上に楽しめる内容であったことはもとより、通信機能の拡充に伴ったゲームのおもしろさの広がりにどっぷり浸ってしまった。②：同タイトルは今まですべてプレイしてきたが、ストーリーにどっぷりはまってしまい、時間を忘れてプレイしたゲーム。③：車数の多さとカスタマイズ要素、美麗かつリアルなグラフィックス、そしてイージーオペレーションな内容がよかった。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

2010年は『DanceEvolution』を限りなく短い期間でありましたが、制作参画スタッフの高いモチベーションと技術力、そしてコナミはもとより、MS様の支援のもとでローンチで商品化できたこと、これに尽きます。2011年は2010年に培った経験を生かし、さらなる飛躍を狙っていきたいと考えている次第です。

設問4：市場全般に関するご感想と展望

コンシューマソフトビジネスのあり方を、時流に則した手法にて改編すべき時期が来た…と痛感させられた2010年でした。



DanceEvolution【Xbox 360】


サイバーコネクトツー
代表取締役
松山洋
代表作：『Solatorobo ソラトロボ それからCODAへ』など

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①HEAVY RAIN -心の軋むとき-

設問2：上記タイトルについての感想

過去に表現されてきた、多くの要素を分解し、"ドラマ体験"というただ一点にのみ集約したアイデアが素晴らしい。衝撃でした。惜しむらくは、このアイデアを我々日本人が生み出す前に表現されてしまったこと。正直、このタイトルを触った感想は"あ～、やられた。そうきたか。これやられちゃったかあ。そうきたかあ"という悔しさと尊敬の念でした。まあ、ホントに本音では"悔しい"感じです。だからこそ。この刺激を自分たちのこれからのクリエイティブに還元して、また新しいモノ作りをやっていこうと思います。それがきっと、正しい



ファイナルファイナルファンタジー レジェンズ 光と闇の戦士【ケータイ】



スクウェア・エニックス
専務執行役員
橋本真司
代表作：『フロントミッション エボルヴ』など

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①コール オブ デューティ ブラックオプス
②バトルフィールド ： バッドカンパニー2
③ジャストコーズ2

設問2：上記タイトルについての感想

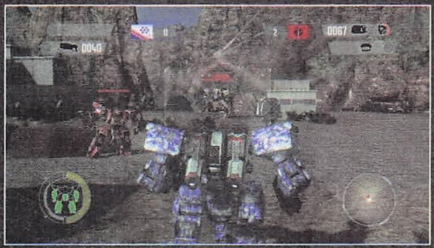
シリーズをとおしてプレイさせていただいておりますが、やはり『CoD』のゲームとしての完成度は素晴らしいと思います。触り心地やテンポなど、どこをとっても最高峰のゲームだと思いました。また、よりリアルな戦場の空気感が伝わってくるのが『バッドカンパニー2』でした。どちらのタイトルもいまだにマルチプレイをときおりプレイしているのですが、普遍的な楽しさがこのジャンルにはあると感じています。またオープンワールドの世界でさまざまなミッションをこなす『ジャストコーズ2』では、その自由度の高さでアクションゲームの新しい楽しさを感じることができました。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

2010年に発売させていただいた『フロントミッション エボルヴ』は発売直後にはユーザーのみなさまにネットワークの部分でご不便をおかけしてしまい申し訳ございませんでした。ゲームとしては、今まで俯瞰でシミュレーションとして動かしていたヴァンツァーを自分の手で操作する気持ちよさ、触り心地は追求したつもりです。FMシリーズの新たな側面が見れたのではないかと思いますし、また機会があれば違った形での展開なども考えられればいいなと思っています。今年は、『FF零式』や『FFXIII-2』なども控えておりますので、楽しみにしていただければと思います。また、まだ詳細はお伝えできませんが、すでに発表されております『KH3D』も続報にご期待ください。

設問4：市場全般に関するご感想と展望

先日発売された任天堂さんのニンテンドー3DS、またSCEさんのNGPと今年はさまざまな新しいガジェットが発売されて楽しい年です。さらにSNSやスマートフォンの展開からも目が離せません。今年の年末は、先の読めない市場だからこそ楽しみです。



フロントミッション エボルヴ【PS3/Xbox 360/PC】



スクウェア・エニックス
『ファイナルファンタジーXIV』プロデューサー兼ディレクター
吉田直樹
代表作：『ファイナルファンタジーXIV』

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①モンスターハンターポータブル 3rd



The 3rd Birthday【PSP】



スクウェア・エニックス
プロデューサー
時田貴司
代表作：『ファイナルファンタジー レジェンズ 光と闇の戦士』など

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①HEAVY RAIN -心の軋むとき-
②ニーア レプリカント
③Infinity Blade

設問2：上記タイトルについての感想

まずは『HEAVY RAIN』ですが、まさに介入する映画という新しいカタチの大人のAVGだと思います。僕の印象ですが、海外の場合はRPGとAVGの明確な線引きがないゆえに境界部分から新しいゲームが出てくるように感じます。続いて弊社のゲームですが『ニーア レプリカント』です。開発途中から何度か見せてもらっていたのですが、全体の構成が秀逸だと思います。その世界観を体現している、せつなく美しい音楽も社内で人気です。またさまざまなゲームへのオマージュがあちこちに散りばめられている部分も、ニヤリとさせられました。最後に『Infinity Blade』ですが、アプリもここまで来たか！　というインパクトです。シンプルなコンセプトに注力しながら、痛快な操作性と繰り返し遊べる工夫は最近の重厚長大なパッケージが忘れてしまいがちな力強いインパクトを感じさせてくれました！

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

2010年はDocomoとKDDIで現在も絶賛配信中の『ファイナルファンタジー レジェンズ 光と闇の戦士』です。ご好評いただいた『ファイナルファンタジーIV ジ・アフター -月の帰還-』のスタッフと制作している月刊配信型RPGです！　前作は続編でしたが、今回は完全新作でシナリオとジョブを生かした懐かしくも新たな試みに挑戦しています。そして2011年ですが3月24日発売の『ファイナルファンタジーIV　コンプリートコレクション』です！　『ファイナルファンタジーIV』も20周年を迎えた記念ということで本編と続編のジ・アフターイヤーズ、それをつなぐInterludeという新シナリオに加えて、イラストやムービーギャラリーも加えたファン必携の作品となっています。セシルたちとの付き合いもまさか20年になるとは思いませんでしたが、感慨深いですね……。ファンの方はもちろん未プレイの方もぜひこの機会に『ファイナルファンタジー IV』に触れてみてください！

設問4：市場全般に関するご感想と展望

数年前から傾向は明らかでしたが、コンシューマ以外のソーシャルゲーム、アプリなどがシェアを大きくした実感があります。クオリティが高いものも増え、パッケージ並の展開をするゲームも散見されます。コンシューマのほうは、マルチプレイが求められている印象です。シングルプレイでなくコミュニケーションとしてゲームを遊んでいるユーザーが多くなってきましたね。2011年の市場では、3DSやNGPなど新しい携帯ゲーム機が登場します。それに加えてスマートフォンユーザーの更なる拡大が予想されます。より身近にクオリティの高いゲームがユーザーのチョイスで選ばれる時代ですね。なお、『ファイナルファンタジー レジェンズ 光と闇の戦士』も、スマートフォンでの展開を考えています。

あれこれ工夫していくとちゃんとクリアできるんですよね。ストーリーはないのですが、主人公の設定がストイックで非常によかったです。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

まとまったタイトルとしては『サガ3 時空の覇者 Shadow or Light』の監修の仕事でしたね。『サガ2 GOD』的システムで『サガ3』が表現できるか心配でしたが、制作スタッフががんばってやり遂げてくれました。感謝です。それから、携帯その他で『ロマサガ』系がいろいろと活躍してくれたかなと。過去の作品をベースに、今の人たちががんばってくれるのは本当にありがたいですね。再び活躍できたキャラクターたちも喜んでいると思います。某所で「『ロマサガ4』やります」なんて宣言してしまいましたが、今はまだ何もやっていません（力強く）！　もちろん、1年間遊んでいたわけではないので、いろいろ準備は進めつつがんばりたいと思います。

設問4：市場全般に関するご感想と展望

おもしろいゲームがたくさん出ていて、いいんじゃないでしょうか。売り上げなどは厳しいものがありますが、それを気にしすぎると楽しいものは作れなくなるので、今はなるべく考えないようにしています。今年も大変ですよね。3DSやNGP（ネオジオポケットではない）でホットになってくれるのを期待しています。



サガ3 時空の覇者 Shadow or Light【DS】



スクウェア・エニックス
プロデューサー
北瀬佳範
代表作：『The 3rd Birthday』など

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①アラン ウェイク
②レッド・デッド・リデンプション
③FableIII

設問2：上記タイトルについての感想

（①について）アメリカの田舎町で起こる怪奇現象と闇の存在という設定がスティーブンキング風で好き。システムはTPSなのですが、まずは懐中電灯の光を当てて、敵の体を覆う闇（シールド）を取り除いたあとに銃でダメージを与えるダブルアクションになっています。FPS／TPSのアクションシステムは『GOW』のカバーアクション以降目立った進化をとげていないのですが、そこに切り込んでいく新しさを感じさせてくれました。敵に囲まれ、懐中電灯の電池が切れた際にはパニックになり「うぁああ！」と叫びながら街灯の下（安全地帯）に一目散に逃げ込んでました。その没入感が最高です。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

2010年は年末の『The 3rd Birthday』を発売できました！　ちょっぴり大人な雰囲気の世界観と最高のグラフィックはHD機タイトルにも負けない自信があります。また歯ごたえのあるゲーム難易度はプレイしていただいたユーザーさんには大変好評でした。まだプレイされてない方もぜひ遊んでみてください！　今年はいよいよ『ファイナルファンタジー零式』と『ファイナルファンタジーXIII-2』がリリースされる予定です。鋭意開発中です。ご期待ください！

設問4：市場全般に関するご感想と展望

2010年はスマートフォンアプリやSNSゲームなど、いわゆる従来の家庭用ゲーム分野以外の市場が拡大、定着していった感があります。2011年は3DSやNGPの登場などで本家の家庭用ゲーム市場が盛り上がってくれることを期待します。

ナー、演出家などゲームをまったく知らない人たちがいいのかもしれません。そうすることで新たなゲーム業界の進化も期待できると信じております。



アイドス
『デウスエクス』プロデューサー
David Anfossi
代表作：『デウスエクス』

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①ダークサイダーズ
②HEAVY RAIN -心の軋むとき-
③レッド・デッド・リデンプション

設問2：上記タイトルについての感想

①：このタイトルは私の2010年ゲームオブザイヤーです。何に最も驚かされたか？　それは戦争をハイライトしながら、スタイリッシュで芸術的だった点です。強いキャラクターや戦闘、パズル要素、自由度といった点も魅力ですね。また、空、地上、水中などさまざまな環境のほか、敵やその他チャレンジ要素などに関しても楽しめました。続編にも期待しています。②：Quantic Dream（開発を担当したスタジオ）はボディランゲージの表現で、最新の技術を使用しています。制作現場では、予算に妥協して多くのものを犠牲にすることがあります。そんななかでこの作品を制作したことは非常に尊敬しますし、ほかのパブリッシャーの原動力にもなると信じています。GUI、ストーリーに関しても素晴らしいと思います。③：私は西部劇が好きです。例えばセルジオ・レオーネ、エリ・ウォラック、クリント・イーストウッドなど……。ロック・スターゲームスはすごい仕事をしたと思います。ゲームプレイや世界観なども素晴らしいですね。制作の裏側で鍛練されたキャラクター、環境設定、SE、物語などがうまく絡みあっていいゲームができたのだと思います。とにかく素晴らしいです。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

『デウスエクス』は、プレイヤーに斬新でユニークな要素を提供できると信じております。その前提として調整やゲームにひねりを加え、クオリティの高いものを準備しております。何時間にもおよぶ“謎”をお楽しみください！

設問4：市場全般に関するご感想と展望

（2010年について）非常に実りの多い年だったと思います。またゲームのクオリティ面でも順調に高くなってきていると感じております。プロモーション戦略に関しても前年に比べると、よりよくなっていると感じます。またウェブ関連マーケットで活発な動きのあった年だったと思いますね。（2011年について）1年ほど前、フェイシャルの技術に関して調べていたところ、チームボンディの「モーションスキャン」という技術を知りました。これは素晴らしいです！　この技術を利用した『L.A. ノワール』というゲームがゲーム業界にとってのターニングポイントになると思います。カットシーンではなく、リアルタイムで動いている俳優の評価を初めて受けたゲームだとも思います。最初に公開されたトレーラーはそれを意図して制作したのではないかと私は思っています。（3DSとNGPについて）2つの新規ハードは開発者にとっても新しいものを提供してくれると信じております。



スパイク
『ダンガンロンパ』アシスタントプロデューサー
齊藤祐一郎
代表作：『ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生』

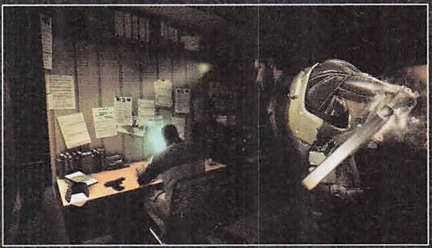
設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①デッドライジング2
②イース　フェルガナの誓い
③HEAVY RAIN -心の軋むとき-

設問2：上記タイトルについての感想

最もおもしろかったのは①の『デッドライジング2』。

る見方を変えないといけないと思います。現状では昔のゲームに対する考え方や偏った見方にいまだ囚われていて、マーケットで見ている以上のものは露出できていないと考えています。2011年はその意味でもアートであるといった認識を深め、『デウスエクス』がそれに貢献してくれれば、なお嬉しいと思います。



デウスエクス【PS3/Xbox 360・2011年秋発売予定】



アイドス
『デウスエクス』アートディレクター
Jonathan Jacques-Bulletete
代表作：『デウスエクス』

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①LIMBO
②ヴァンキッシュ
③GameDev Story

設問2：上記タイトルについての感想

近年の“トリプルA”タイトルは、みんな同じに感じるなか、『LIMBO』は非常に斬新に感じました。このゲームは素晴らしいです。プレイ中、ビジュアルに躍動感を感じました。これは最近のゲーム……特に北米の作品では珍しいですね。特筆すべきは、アートディレクションによって、ビジュアルだけでなく物語さえもプレイヤーに伝えてくるところです。ゲーム中では、プレイヤーはテキストによる説明文ではなく、“ビジュアル”によって自然とナビゲートされるのです。この手法は非常に尊敬に値しますし、印象的でした。またフィールドの遠近感やコントロール手法は純粋に技術的に長けていますし、アニメーションのシステムも効果的だったと思います。もちろん上記の点に加えて、ゲーム性そのものも非常に完成度が高いと思いました。パズル要素に関しては常に楽しくチャレンジできましたし、また難しすぎるといったこともありませんでした。また自分のミスで少年を殺してしまうといった演出もあり、衝撃的でした。全体をとおして、私のベストゲームである『アウターワールド』を思い出しましたね。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

『デウスエクス』を通じて、プレイヤーはボリューム、ゲーム性の深さ、美しいビジュアルなどを体感するでしょう。ゲーム中のすべてのものは慎重にデザインされております。プレイヤー自身が、各所に散りばめられたオブジェクトをとおして進化していくことでしょう！
アートディレクターである私自身、日本のゲームやアニメのファンであり、その影響を都度、受けています。ぜひ、『デウスエクス』を通じて日本のファンにもそれを感じてほしいですね。敵、武器、ロボットや自由度の高いフィールドデザインに期待していてください。

設問4：市場全般に関するご感想と展望

ゲームのクオリティはより膨大になり、中身もそれに応じてよくなっていると感じています。ゲーム制作にかかわる人間も増えましたし、技術なども飛躍的に進化していると思います。ただ私個人の意見ですが、大半のゲームは発想にオリジナリティが欠けているとも感じております。2010年は、私個人では“トリプルA”と呼ばれるタイトルよりも新規のゲームに興味がありましたね。もしかしたら年齢のせいなのかもしれませんが、最近のゲームがコンテンツとして魅力を失ってきていると感じています。1〜2時間のプレイで、すでに100時間以上遊んでいる気分になってしまい、すぐにプレイしなくなってしまったり。なので、2011年は斬新なアイデアや発想を生かしたゲームが出てきてほしいと願っております。当然ながら、我々もよりクリエイティブな人間を採用しなければなりませんね。例えば、建築家、ファッションデザイナー、工業デザイ

設問2：上記タイトルについての感想

無印『モンハン』からプレイを続けていますが、やはりあげないわけにはいかないかなと。発売日に手にしていたものの、ちょうど『FFXIV』のプロデューサー／ディレクター就任と重なり、深夜まで仕事をしたタクシーの車内でメディアインストールして寝オチしたのがいい思い出です（笑）。『MHP2nd G』までは1000時間超えプレイヤーでしたが、今作は仕事の状況もあってようやく24時間程度。『2nd G』の頃は「ギザミが倒せない！」と泣いていた息子も、『3rd』では「○○○までソロ終わった」とすっかりゲーマー魂全開で、これもちょっと感慨深いところです。地道にスタートして400万本タイトルへの昇華が本当に素晴らしいと思いますし、ぜひ見習わせていただきたいと思っています。タイトル内容だけでなく、カラオケボックスとのタイアップなどターゲット層への細かいフォローも本当に印象的でした。勉強させていただきます！

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

『ファイナルファンタジーXIV』をプレイしていただいているみなさん、本当にありがとうございます。今年は4つのキーワード「FUN」「LIVE」「REBUILD」「REBOOT」を掲げ、全力をあげてエオルゼアの世界をお楽しみいただけるよう、努力を続けます！　公式フォーラムもβ運用開始しましたので、電撃さんともどもよろしくお願いいたします。

設問4：市場全般に関するご感想と展望

個人的にはゲーム市場は国内外含め、著しい成長期を抜けて、安定期に入ったと思っています。それが結果的に市場競争激化を生んでいる状況ですので、「よい作品を作ること」という基本中の基本に立ち返ることが、開発にできるすべてだと考えています。テクノロジーの進化も目覚ましい状況ですので、日々の努力を怠らないことが、今後の市場競争に勝ち残る唯一の術と認識しています。



ファイナルファンタジーXIV【PS3/PC・PS3版発売日未定】



アイドス
『デウスエクス』ディレクター
Jean-Francois Dugas
代表作：『デウスエクス』

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①HEAVY RAIN -心の軋むとき-
②MLB 10
③Amnesia

設問2：上記タイトルについての感想

『HEAVY RAIN』には驚かされました。私の個人的な意見ですが、このタイトルは今までの伝統的なビデオゲームではないものの、ほかのタイトルでは味わえない物語を体感させてくれました。その内容が人混みで自分の息子を探すことや、真夜中に自分のロフトに現れた侵入者から逃走することであっても物語に没頭してしまいました。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

『デウスエクス』は現在、制作進行中です。みなさんの知恵と反射神経で暗躍できる世界観を体感してください。

設問4：市場全般に関するご感想と展望

まずは『デウスエクス』が成功してほしいですね。ゲーム業界全体でいうとゲームがアートであるという認識が広まってくれると嬉しいです。私自身もゲーム自体がアートであると信じていますし、ほかのタイトルでもそれを証明してくれるといいと思っています。仮に業界全体を次のステップへ導くのであれば、ゲームに対す

『インフィニティ』と『ファンタシースターオンライン2』を作ってきましたが、『インフィニティ』からいい形で『ファンタシースターオンライン2』へと『ファンタシースター』というブランドの今後の10年をつなげていきたいと思っています。

設問4：市場全般に関するご感想と展望

社会的な不況も含めて、全体に低調ではありましたが、やはりブランドを持っているタイトルの強さを感じます。携帯ゲームの台頭も含めて、ゲーム市場全体が変化する時期にさしかかっていると感じました。2011年は、新ハードの投入によって携帯ゲーム機の市場が活性化していくと思います。携帯電話の手軽なゲームに市場を奪われていくなかで、ゲームというものが本来持っているおもしろさをちゃんと伝えて、ユーザーを取り戻していけるようなゲームが作っていければと思います。



ファンタシースターポータブル2 インフィニティ【PSP】



セガ
『スーパーモンキーボール 3D』プロデューサー
馬場保仁
代表作：『龍が如く OF THE END』など

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①レッド・デッド・リデンプション
②プロ野球スピリッツ2010

設問2：上記タイトルについての感想

やはり、圧倒されると同時に、安心させてくれる作りと、スケールとボリュームという観点から『レッド・デッド・リデンプション』をチョイスしました。"馬乗り"の自分としては、作り込まれたフィールドを、自由気ままに馬に乗って駆け回る、それだけでも楽しいものでした（笑）。そして、また、『アンデッド・ナイトメア』というガワを変えた展開も素晴らしいと思いました。そして、『プロ野球スピリッツ2010』に関しては、リアル系野球ゲームが少なくなるなか、毎年安定したものを提供されていることに敬意を表して。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

2010年度は、『龍が如く OF THE END』と『スーパーモンキーボール3D』というまったく毛色の異なるタイトルを2本同時に携わることができました。どちらのタイトルも、期待して待っていただいている数多くのみなさまの期待に違わぬものになっていること請け合いです。大人のエンタテインメントとして『龍が如く OF THE END』を楽しんでいただき、お子さまはもちろん、家族のだんらん、つながりを『スーパーモンキーボール 3D』で感じていただければ私の2010年は「完全年齢対象」仕事として完遂することができると思いますので、みなさまよろしくお願いいたします（笑）。

設問4：市場全般に関するご感想と展望

2011年は、ニンテンドー3DSという新たなハードが発売され、NGPという別の新しいハードも発表になるという、また「新たな遊び方、魅せ方」を我々クリエイターが考えないといけない時代に突入する契機となる年だと思います。また、いわゆるコンソールゲーム機ではないゲーム隆盛の時代が到来し、数多くの方が「ゲーム」に触れていただける時代になっているのも事実です。そんななかで、我々はこれまで以上に、いつどのように遊んでいただくのか？　という難問に直面していると思います。みんなで知恵を絞って、切磋琢磨して、新たな遊び、ゲーム、ライフスタイルを提供していかなくては！　と思います。

設問2：上記タイトルについての感想

『HEAVY RAIN』はゲームというよりはインタラクティブに楽しむ映画といった感じですが、そこになおさら可能性を感じました。ゲーム性すらも味つけの1つにして、とにかく世界に浸らせる。だけど、それも演出やストーリーや設定など、それぞれのクオリティの高さがなせることだと思います。しかしいい目標ができましたね。『ヴァンキッシュ』は、『ダンガンロンパ』の作曲家でもある高田雅史さんのハイセンスな音楽に合わせて楽しむスピード感あふれるアクションがたまらないです。シューティング系は苦手な僕ですら楽しめてしまうところが、このゲームの凄いところです。『ライオットアクト』シリーズは大好きなシリーズです。『2』はあまり評判がよくありませんが、いい意味でのバカさが最高です。ゲームプレイが作業になりがちですが、だとしても超高校級に楽しい作業でした。お酒飲みながら、街中をピョンピョンしたりフリークスを轢き殺していると、トリップできます。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

2010年は丸ごと『ダンガンロンパ』尽くしの1年となりました。ハイスピード推理アクションというジャンル名と同じように、「とにかく新しいものを」「とにかくおもしろいものを」と、ハイスピードでハイテンションで駆け抜けた1年でした。『ダンガンロンパ』は非常に少数のスタッフで作ったゲームですが、そのおかげで各スタッフのアクの強い個性が前面に出たタイトルに仕上がりました。デキ、取り組み方、そして思い入れともに、僕のゲーム開発者人生のターニングポイントとなる作品だったと思います。2011年以降は、『ダンガンロンパ』で得た経験をもとに、よりアグレッシブに、チャレンジブルに、ユーザーのみなさまとガチンコ勝負するくらいの気持ちで攻めていきたいと思います！

設問4：市場全般に関するご感想と展望

2010年は大作系のタイトルが数多く出て非常に盛り上がった1年だったと思います。と同時に意欲的な新規タイトルもあり、個人的には改めてゲームの可能性を感じた1年でした。2011年以降は、よりゲームの大作化が進む一方で、低予算的でもアイデアで勝負したタイトル、映画でいえばインディーズとかミニシアター系のようなところから、何かとんでもないヒットが生まれるような……という気がしています。ゲームはまだまだ新しい「文化」なので、今後どんな楽しい突然変異があるか予想もつきませんが、それを精一杯楽しんでいきたいと思います。



セガ
『ファンタシースターポータブル』シリーズプロデューサー
酒井智史
代表作：『ファンタシースターポータブル2 インフィニティ』など

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①コール オブ デューティ ブラックオプス
②HEAVY RAIN -心の軋むとき-
③モンスターハンターポータブル 3rd

設問2：上記タイトルについての感想

『コール オブ デューティ』シリーズは毎作注目しているのですが、今回も非常に映画的な体験をさせてもらいました。それだけでなく、今回はゾンビモードという新たなフューチャーもあり、楽しませてもらいました。『HEAVY RAIN』は別の意味で映画的な体験のできるゲームというところが斬新だったと思います。海外では大人向けの映画的なゲームというのもゲームという文化の1つの潮流としてできつつあるように思います。日本では幣社の『龍が如く』シリーズ以外になかなか出てこないのがもったいないと感じています。『モンスターハンター』については、1つの大ブランドを育て上げて、維持しているという意味で本当に素晴らしいことだと思います。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

『ファンタシースターポータブル2』に明けて、『ファンタシースターポータブル2 インフィニティ』で終わっていきましたが、昔から夢見ていた全国大会を2作続けて行えたのは本当に嬉しいことでした。また、『PSO』の10周年ということで、節目になる年と考えて

制作者のゾンビに対するこだわり、ゾンビイズムというべきものが全面からあふれ出ている、非常にパワフルなゲームでした。ユーモアあふれる世界観（と僕は受け取りました）のなかで、実にユニークな武器で無気力なゾンビたちをなぎ倒す、そのエクストリームなアクション性に惹かれました。主人公チャックの呟きボイスもいちいち最高です。印象に残ったタイトルは、②の『イース フェルガナの誓い』。これはとにかく手触りがよかったです。1つ1つの挙動がとても洗練されている印象で、いかにユーザーへストレスを与えないようにするか、ということを徹底的に意識していないと、この作りはできないと思います。斬新だったタイトルは、③の『HEAVY RAIN』。物語に対する没入感が半端じゃない。何気ない動作1つ1つに対して、プレイヤーの意識をこんなにまでもゲームの中へと引き込む力を与えていることに、驚きを覚えました。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

僕自身にとっては2010年の集大成ともいえる『ダンガンロンパ』。「ハイスピード推理アクション」という新たなジャンルを提唱していくにあたり、まさにチャレンジ漬けと言っても過言ではないタイトルでした。個性ほとばしるスタッフたちとのゲーム性の追求に始まり、ジャンル提唱のみならず「サイコポップ」という新しい世界観も普及させようと、各所で「サイコポップ」というワードを連呼する日々を送り、その独特な世界観を描くため実力派声優さんのキャスティングにも日々奔走しました。その駆け抜けるような日々を過ごした甲斐もあって、自信を持って世に送り出せるタイトルとして仕上げることができたと思います。今年の春には、「学園モノはスパイク！」ということで、『喧嘩番長』『ダンガンロンパ』へ続く柱として『ガチトラ！ ～暴れん坊教師 in High School～』をリリースします。元極道の教師を主人公にすえた学園アクションゲーム、どうぞご期待ください！

設問4：市場全般に関するご感想と展望

2010年の市場に対する個人的な感想としては、「ゲーム業界、まだまだやれることはある！」でした。市場規模の縮小というデータが出ていながらも、「PlayStation Move」、「Kinect」といった新たな体感ゲームの登場があり、ハードの世代交代という過渡期に差し掛かっているなかでもDSやPSPといった携帯機でミリオン超えの大型タイトルがあり、かと思えば意欲作と呼べる新規オリジナルタイトルも各社からリリースされている。「業界の衰退」なんて言葉が囁かれたりするなか、そんななかだからこそ今までになかったチャンスもまだ秘められている！　と希望すら感じています。2011年は、新世代ハードの登場や、高度なネットワークインフラの普及など、変革の始まりの年だと思っています。「ユーザーニーズ」という原点をより突き詰めた形でのタイトルリリースが必然的に求められていくなか、少しでも市場をざわつかせられるような、スパイクらしいタイトルをお届けしていきたいです。



ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生【PSP】



スパイク
ディレクター
小高 和剛
代表作：『ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生』

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①HEAVY RAIN -心の軋むとき-
②ヴァンキッシュ
③ライオットアクト2

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

個人的には携帯ゲーム機最高峰の仕上がりになったと思うPSP『みんなのテニス ポータブル』を2月に発売後、春からはPlayStation Moveの立ち上げ＆普及に注力し、PS3『街スベリ』、『フリフリ！ サルゲッチュ』を年内にリリースしました。Moveは息の長い商品にしたいので、新しいチャレンジにも取り組んでいます。ゲームに限らず、新しい入力デバイスはいろいろな可能性があり制作していておもしろいです。この楽しさをより多くのお客様へお伝えできるよう、引き続きがんばります。

設問4：市場全般に関するご感想と展望

2011年は新ハードが出揃う年。弊社新ハードも幸先のよいスタートダッシュができるよう、いろいろなタイトルを制作中！　今すぐにでもこと細かくお伝えしたい気持ちはあるのですが、諸般の事情で今は準備段階ということで。発表まで、しばしお待ちくださいませ。



フリフリ！ サルゲッチュ【PS3】



ソニー・コンピュータエンタテインメント
JAPANスタジオ ゲームデザイナー

小谷浩之

代表作：『パタポン』シリーズなど

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①レッド・デッド・リデンプション
②Soratorobo ソラトロボ それからCODAへ
③ゆけ！勇者

設問2：上記タイトルについての感想

①：オープンワールドゲームのムダとも思える広大さが"なりきる"ために必要なものだったと気づかされた作品です。また、描写の細かさ、作り込みに制作者の西部劇に対する深い愛を感じました。超大作にも"熱い血が通っている"って実感させられた作品です。②：構想10年。作り手の熱意で実現したセカイ。作品から、宣伝から作り手の熱い想いが伝わってきます。発売から数カ月、まだまだがんばってほしいです。③：何気に毎朝、勇者を旅立たせてます。放置型RPGと思いきや結構、観察しちゃっています（笑）。ライトな暇つぶしゲームのようでいて、ログを読み取ることで深く攻略する、実はとてもディープなゲーム性に将来性を感じています。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

お待たせいたしました。『パタポン３』がいよいよ発売になります！　『パタポン３』の真骨頂はマルチプレイ。みんなでシンクロしてドラムを叩きまくる楽しさはハンパないです！　今回の目玉！　21種類のヒーローたちは超個性派揃い。４人のパーティが熱いリズムで戦う様は、今まで見たことのない最新型RPGです！　ぜひぜひ！　『パタポン３』を遊んでみてください。ただいま「ビックリたっぷり！100時間体験版」を配信中！　一緒に遊びましょう！

設問4：市場全般に関するご感想と展望

ソーシャルとか非同期とか、"ユルイつながり"がキーワードになってきました。しかし、ユルイを緩いままに放置しないのが、本当のエンターテインメントではないかと思います。人をひきつけてやまないものを作っていきたいですね。

た。②：自社のゲームで恐縮ですが、このような方向性のゲーム（VR的没入感）は今後とても可能性を感じます。センサー系の発展とともに、近い将来本当にSF映画のような環境が家庭に届くかもしれませんね。①：といいながら、一番にあげたのはとてもクラシックなコンセプトのゲームです。ゲーム＆ウォッチなどのレトロゲーム風なビジュアルが、とてもカッコよく、オシャレに見えて個人的には大好きです。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

2010年はPlayStation Moveの立ち上げミッションで『街スベリ』と『フリフリ！ サルゲッチュ』を制作しておりました。体感系のゲームにはとても興味があり、今後の可能性をいろいろと探る２タイトルとなりました。『街スベリ』はモーションコントロールと精密なアクション入力という相反する２つのテーマの融合させる操作方法を模索しつつ作っていたタイトルで、いろいろな課題もありましたが、モーションコントロール系のゲームが必ずしも「大味なゲームだけしか作れない」という考えは間違っていると確信しています。今後もいろいろとチャレンジしていきたいですね。『フリフリ！ サルゲッチュ』は小さなお子様でも楽しめることを第一に制作したタイトルで、『サルゲッチュ１』以来初めて「専用コントローラありきで作るサルゲッチュ」となりました。ぜひ体験してください！

設問4：市場全般に関するご感想と展望

「スマートフォン」の市場拡大が最終段階に入ったのと、それに伴う「低価格、無料ゲーム」の広がりを感じられる年でした。今年から来年にかけて携帯ゲーム機の世代交代が始まります。おそらくネットワークやいろいろなセンサーを使った、新しく、かつスマートフォンではできない次世代携帯向けゲームソフトがいろいろと出てくると思います。個人的にも、楽しみにしています。コンシューマ機は成熟期だと思いますので、ノウハウを生かした定番ゲームがよく出てくるのではないかと思っています。



街スベリ【PS3】



ソニー・コンピュータエンタテインメント
JAPANスタジオ エクゼクティブプロデューサー

池尻大作

代表作：『フリフリ！ サルゲッチュ』

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①ポケットモンスターブラック・ホワイト
②モンスターハンターポータブル 3rd
③LIMBO

設問2：上記タイトルについての感想

無料や低価格でも遊べるゲームがさまざまなプラットホームで無数にあふれる昨今、お金を出してでもぜひ遊んでみたいと多くの方に思ってもらえるタイトルは非常に貴重です。したがって１、２位は年間で最も売れたタイトルをあげさせていただきました。いずれも息の長いシリーズ作品の最新作ですが、基本的な遊びは１作目から大きく変わっておらず、いかに１作目の完成度が高かったのかを思い知らされました。また、さらっと軽く遊ぶことと徹底的に長く遊ぶことを両立させている点が両作品とも素晴らしいと思います。③はゲーム好きの周りで非常に話題になっていたタイトル。配信系はオリジナリティの高いゲームが年々増えて刺激を受けます。映画と同じく大規模ロードショーの大作と単館上映でロングランヒットなアート作品、という住み分けが年々色濃くなってきたなという印象を受けた１年でした。



スーパーモンキーボール 3D【3DS】



セガ
『龍が如く4 伝説を継ぐもの』シナリオ担当

横山昌義

代表作：『龍が如く4 伝説を継ぐもの』など

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①HEAVY RAIN -心の軋むとき-

設問2：上記タイトルについての感想

直感的でありながらも煩わしさを感じる独特の操作感。次々と要求される爽快感の少ない入力操作にとまどいながらも、逆にそのストレスが、複数主人公への「主観効果（＝感情移入の促進）」として機能しており、直後に『龍が如く4』発売を控えていたこともあり、強く印象に残りました。パンチ、キックといった「能動的アクション」をゲームの軸にするのではなく、地味な「イライラする操作」を積み重ねることで世界観に埋没させていく手法は、『龍が如く』とは真逆のものであり、改めてゲームというものの演出手法は、奥が深いものだと認識したのを覚えています。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

2010年3月に発売した『龍が如く4 伝説を継ぐもの』ですが、1年もたつと、ものすごい過去の作品であるように錯覚します（笑）。これは私個人にのみ言えることではなく、ゲーム業界全体や社会全体に言えるのではないでしょうか？　年々スピードアップしていく流行の移り変わり。当然、我々エンタテインメントの作り手に求められるものも、日々、秒単位で変わってきているということだと思います。2010年という年は、私にとって下地作りの年になりました。『龍が如く』シリーズで培った経験をもとに、また遠くない未来、みなさまに新しい遊びを提供できるよう、日々「何十万秒」先の"おもしろい"を考えて動いています。来年のセガにもぜひ、ご期待くださいますようお願いします。



龍が如く4 伝説を継ぐもの【PS3】



ソニー・コンピュータエンタテインメント
JAPANスタジオ シニアゲームデザイナー

飯島貴光

代表作：『街スベリ』、『サルゲッチュ』シリーズなど

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①LIMBO
②肉弾
③ヴァンキッシュ

設問2：上記タイトルについての感想

③：「まったくFPS、TPSをやらないが、アクションゲームは大好き」という人は、特に日本には大勢いるかと思います。自分もその１人ですが、お手軽で派手に戦えるアクションゲーム的なとらえ方で楽しめまし



ソニー・コンピュータエンタテインメント
JAPANスタジオ クリエイティブディレクター
西沢学
代表作：『torne（トルネ）』など

設問1：おもしろかった・印象に残った・新鮮だったタイトル

①ゴッド・オブ・ウォーⅢ
②スーパーストリートファイターⅣ

設問2：上記タイトルについての感想

『ゴッド・オブ・ウォーⅢ』…前作、前々作と、毎回その時点の最高峰のクオリティを提示してくれる『ゴッド・オブ・ウォー』シリーズですが、今回の『Ⅲ』も期待以上のインパクトをいただきました。冒頭から圧倒的なスケールと超強力なビジュアルと演出でグイグイ引っ張られました。今世代最高のグラフィックに爽快感抜群のCSアタックがうまくマッチし、超巨大なボスとの戦いを万人が確実に堪能できます。制作者から見て目標にすべきクオリティを持ったタイトルの1つであることは間違いありません。『スーパーストリートファイターⅣ』は、5〜6年ぶりにどっぷりはまった格闘ゲーム。2010年では一番プレイ時間の長いタイトルとなりました。『ストⅡ』で完成されたシステムをさらにエンハンスしたセービングアタックの導入、質の高いオンライン対戦、オリジナルを崩さずに進化した今世代のビジュアル、などなど、オールドスタイルの2D格闘を今世代へ引き上げたテクニックは抜群！　温故知新とはまさにこのゲームのためにある言葉ですね。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

2010年はPS3専用地上デジタルレコーダーキット『torne（トルネ）』をリリースすることができました。レコーダーといった家電の制作にかかわるのは自身初めての経験でありましたが、10年以上ゲーム制作で培った経験とノウハウをトルネに注ぎ込みました。結果、操作性の高いUI、独自性のある機能群を評価いただき、発売以降50万を超える多くのユーザーに楽しんでもらうことができました。ゲーム制作では当然のように作り込む手触り感を家電に応用することができたことを証明でき、ゲームの持つ力を業界以外の多くの人たちに伝えられたことが2010年最大の収穫です。2011年も引き続き『torne（トルネ）』を盛り上げていきます。まだ誰も経験のしたことのないテレビエンタテインメントを届けられますよう、チームメンバー一同注力していきますので楽しみにしていてください。



ソニー・コンピュータエンタテインメント
JAPANスタジオ アソシエイトプロデューサー
伴哲
代表作：『週刊トロ・ステーション』など

設問1：おもしろかった・印象に残った・新鮮だったタイトル

①ニーア レプリカント／ゲシュタルト
②レッド・デッド・リデンプション
③モンスターハンターポータブル 3rd

設問2：上記タイトルについての感想

①：シナリオとシステムに対する感想を語り始めるとネタバレにしかならないので控えますが（笑）、「最後の選択肢」を仕様として実装することを決断した制作チームに最大級の拍手を贈りたいです。あの仕様にはシビレました。「商品」ではなく「作品」として完成されたゲームを見た気がします。②：先日のGDCでGame of the Yearを受賞していましたが、スキのない作り込みと高い没入感、そしてそれらを実現する技術の結晶は、2010年のトップにふさわしい最高のゲームだと思います。いちユーザーとして、早くRockstarの次の作品も遊んでみたいです。③：2010年で一番最後に買ったゲームなのに、2010年で一番プレイ時間が長かったゲームでした。ポータブルゲーム機でのプレイスタイルを確立した協力プレイ要素もさることながら、何よりも制作チームと宣伝チームが一体となった展開で、普段ゲームをしない層にもゲームを広げたことが一番素晴らしいと思いました。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

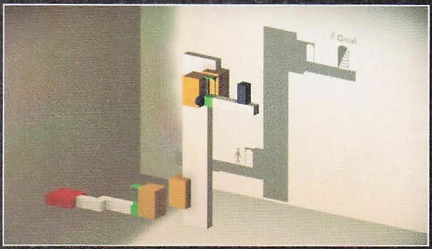
2010年は『週刊トロ・ステーション』がメインの年でした。2009年末に『まいにちいっしょ』から大き

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

11月に発売させていただいた『無限回廊 光と影の箱』が、メディア芸術祭でエンターテイメント部門優秀賞をいただいたことが大変光栄でした。作品展示期間中、多くの関係者、来場者の方から「ゲームとアートの境界線はどこにあるのか？」といったむきのご質問をいただいた自分の答えは「境界線はない」です。『無限回廊』シリーズではゲームの世界にメディアアートという新しい点を加えることで、その幅を広げることができたと自負しています。今後はゲームにまた別の新しい点を加えることで、ゲームというくくりの懐をもっともっと深くしていきたいと思っています。

設問4：市場全般に関するご感想と展望

2010年は現行機が成熟期に入りそのハードの性能、特性を生かしたタイトルが数多く排出された年だったと感じています。2011年はSNSやスマートフォンといった新しいプレイヤーがゲーム業界に参画するなか、任天堂さんの3DS、弊社NGPの投入が予定されており、旧来のゲーム業界側からの新しいポータブル機のカタチが提示されます。ゲームタイトル制作サイドとしてはこの時代の波に乗り遅れない、いやその波の先を切り拓いていけるよう気を引き締める日々です。個人的には元来ゲームはソーシャルな存在であったと考えています。これらの新しいハードで、本来ゲームが内包するソーシャル性を引き出し、拡張していきたいと思っています。



無限回廊 光と影の箱［PS3］



ソニー・コンピュータエンタテインメント
JAPANスタジオ クリエイティブディレクター
外山圭一郎
代表作：『SIREN』シリーズなど

設問1：おもしろかった・印象に残った・新鮮だったタイトル

①LIMBO
②レッド・デッド・リデンプション
③CUT the Rope

設問2：上記タイトルについての感想

①：数年前のトレイラーからアートスタイルに注目し、満を持してのプレイとなりました。残酷さが浮き彫りとなる世界観であったというのはまったくの予想外！　深夜、張り詰めた空気のなかで息を殺すようにプレイする日々でした。②：ゲームにおいての世界観、ストーリー表現といったものが、既存メディアとまったく異なる表現域を持ちえるということを改めて強く実感させられる作品でした。③：最近は電車出勤中が唯一のゲームに没頭できる時間になりつつあり、iPhoneでたくさん遊びました。『CUT the Rope』はロープにフォーカスしたことで、2Dフィジックスというジャンルの中で抜きん出ることに成功。バランスの妙もあり、アート、音楽、キャラの一体感も素晴らしい。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

前年に続いて2010年もまた、水面下で息を潜めつつあがき続けるような日々でした。現時点でまだ詳しいことは言えませんが、2011年は久しぶりに日の当たるところで活動できそうな気配。眩暈がするようないろいろなサプライズにも出会えそうでありますし、また提供したいと思っています。



パタポン3［PSP・2011年4月28日発売予定］



ソニー・コンピュータエンタテインメント
JAPANスタジオ プロデューサー
椎名 寛
代表作：『Beat Sketch !』など

設問1：おもしろかった・印象に残った・新鮮だったタイトル

①レッド・デッド・リデンプション
②LIMBO
③Infinity Blade

設問2：上記タイトルについての感想

①：モニターの向こうに広がる世界の手触り感に圧倒された。質、物量ともにそう簡単に真似できない最高峰のレベル。②：ビジュアルがとにかく秀逸。残酷にとられる表現があるけど、むしろ感受性豊かな子供たちに遊んでほしい。③：クオリティの高いビジュアル＆シンプルだけれどオモシロいゲーム。時間はないけれどゲームらしいゲームを遊びたい大人にぜひ。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

2010年はPlayStation Moveと『Beat Sketch!』に注力した1年でした。モーションコントローラという新しいデバイスを使ったゲーム制作は、これまでのゲーム制作とは異なる部分も多く、いろいろと勉強になりました。体を動かし、絵を描くとともに音を奏でるという遊びは、これまでになかったおもしろさを感じさせてくれると思います。まだ未体験の方はぜひ遊んでみてください。2011年は現在『TOKYO JUNGE』を鋭意制作しているPlayStation C.A.M.P!出身の若いチームにとって躍進の年になってほしいと思っています。



Beat Sketch !［PS3］



ソニー・コンピュータエンタテインメント
JAPANスタジオ シニアプロデューサー
鈴木達也
代表作：『無限回廊』シリーズなど

設問1：おもしろかった・印象に残った・新鮮だったタイトル

①レッド・デッド・リデンプション
②LIMBO
③モンスターハンターポータブル 3rd

設問2：上記タイトルについての感想

①：映画によってすべてを再現されつくしたと思い込んでいた西部劇の世界を初めて見わたすことができた感動。ゲームというインタラクティブがある媒体の可能性をあらためて感じさせられた。②：強烈な残虐を憧憬をも感じる白黒のコーディネイトで包み込んだ妙。ミニマルな効果音も相まって背筋がゾクゾクさせられた。③：ネットワーク越しではない、対面だからこそのコミュニケーション。コントローラを内蔵していた黎明期のコンシューマゲーム機の２人までの遊びという壁をアドホックをもって４人に拡張した功績は大きい。



100万トンのバラバラ【PSP】



チュンソフト
ディレクター
伊東幸一郎

代表作：『ぞんびだいすき』

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①レッド・デッド・リデンプション
②HEAVY RAIN -心の軋むとき-
③デッドライジング2

設問2：上記タイトルについての感想

あげた3作は、どれも人間のおもしろさを感じさせてくれるものでした。西部開拓時代が舞台の『レッド・デッド・リデンプション』は、殺伐とした世の中で、ときに非情、ときに優しく生きる主人公にシビレます。「サードパーソンビューは男の背中を見るためのものだ」と感じました。『HEAVY RAIN -心の軋むとき-』は、指示どおりにボタン入力してドラマを進めるアドベンチャーゲームですが、そのボタン入力がたまに人としての大きな決断を強いるのが素晴らしい。「自分の人間性でボタンの重みが変わる」といいますか。『デッドライジング2』は、ゾンビパラダイスアクションの看板に偽りなし。ゾンビの群れに突っ込んで戯れるのはもちろん、生前の名残かスロットマシンに興じるゾンビや混乱に乗じて暴走する人間たちの姿を観察するのも楽しいです。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

ぞんびぞろぞろアクション『ぞんびだいすき』(ニンテンドーDS）は、タッチペンで数十体のゾンビを操って人間を襲うゲームですが、ゲーム性にとってはあまり重要ではない要素として、ゾンビひとりひとりに生前のプロフィールを用意したり、プログラムやグラフィックでさまざまな（元）人間らしい「動き」や「しぐさ」を表現したりしています。「ゾンビも元は人間であり、彼や彼女には平凡で素晴らしい人生があった」ことが自分の中ではとても重要な要素で、ただのタッチアクションゲームにはしたくない。それをスタッフのみなが汲み取ってくれた結果、このちょっと風変わりなゲームができたと思っています。プロフィールに書かれたくだらないエピソードや「動き」「しぐさ」は、スタッフそれぞれの人生や人間性を反映したものです。

次回作についてまだ詳細は語れませんが、チュンソフトが得意とするジャンルにちょっと新しい遊びを加えたものを企画中です。ご期待ください。

設問4：市場全般に関するご感想と展望

PC、iPhone、Android向けの基本無料のゲームがたくさん出て、ゲームの楽しみ方の幅が広がってきたと思います。自分もいろいろと刺激を受け、勉強になった1年でした。2011年も、野心的な、独創性のあるゲームがたくさん出て、みんなが楽しく遊んでくれるといいなと思います。



ぞんびだいすき【DS】



白騎士物語 -光と闇の覚醒-【PS3】



ソニー・コンピュータエンタテインメント
JAPANスタジオ エクゼクティブプロデューサー
山本正美

代表作：PS C.A.M.P!、『勇者のくせになまいきだ。』シリーズなど

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①NARUTO―ナルト― 疾風伝　ナルティメットストーム2
②METROID otherM（メトロイド アザーエム）
③TRICK×LOGIC（トリックロジック）

設問2：上記タイトルについての感想

『ナルティメットストーム2』。生き生きと動き回るキャラクターの後ろに、制作者の姿が見えた数少ないゲームである。自分がゲーム制作者であることを忘れ、いちプレイヤーとして作り手の熱い想いに触れることができた稀有なゲームである。『METROID other M』。誰にでも、思い出のゲームがある。ときに懐古趣味が先に立ち、ついつい買ってしまうゲームがある。しかし、過去を超える今を提供してくれるゲームはほとんど存在しない。コントローラの持ち替えそのものを、運動としてアクション性に落とし込んだそのゲームデザインには、間違いなく過去を超える今があった。『TRICK×LOGIC』。本を読む、ページをめくるという、日常的に馴れ親しんだ行為の価値を、大きく上書きしてくれたゲーム。ストーリーの「進め方」にゲームを持ち込んだ例は数多あれど、「読む」ことをこれほど深化させたゲームはこれまでなかった。既知の感覚を超えるゲーム体験。至福の時間をありがとうございます。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

PlayStationC.A.M.P！からは昨年、『100万トンのバラバラ』『Beat Sketch!』『無限回廊 光と影の箱』の3タイトルをリリースさせていただきました。『バラバラ』は、C.A.M.Pクリエイターが軸になり制作したゲームです。考え方、作り方、こだわり、すべてにピュアさが漂い、完成したゲームも猛々しくもどこか手作り感を感じられる作品に仕上がったと思います。他2本は、どちらもPlayStation Moveタイトルです。「描く」ということと「照らす」ということを切り口に、これまでにない体験を提供できたのではないかと思っています。『バラバラ』と『光と影の箱』は、どちらも文化庁メディア芸術祭で賞をいただいています。考えたら、賞をもらうような連中が作ってるワケではないんですけどね。楽しんで作ったものが、いろんなところで評価され、広がっていくダイナミズムを体験できた1年だったと思います。今年は、なんといっても『TOKYO JUNGLE（トーキョージャングル)』ですね。正直、どんな評価が下るか胃が痛いです…。まかり間違っても、文化庁には鼻にも引っ掛けてもらえないと思います！

設問4：市場全般に関するご感想と展望

ハード間の切磋琢磨やスマートフォンの存在、ソーシャルゲームの台頭など、「何を作るか？」よりも「何に向けて作るか？」が取りざたされた2010年。ゲームの世界は、過去には『ポケモン』が、現在では『モンハン』がそうだったように、たった1本のソフトがハードの状況を一変させるということがまま起こる。状況変化に対応するための「作らなきゃ！」よりも、心の芯が震える「作りたい！」を、行動する際の最重要の価値として活動していきたい。

くビジネスモデルを変えて再出発した『トロステ』ですが、結果的には多くのユーザー様から支持をいただくことができ、週刊化は大成功でした。トロクロと他社様とのコラボレーションもたくさん経験させていただき、トロというキャラクターにとっても、可能性を広げるいい1年になったと思います。私自身の2011年は、トロと仲よくしつつも、NGPによる新しいゲーム体験を提供できる1年にしたいと思っています。

設問4：市場全般に関するご感想と展望

2010年はfacebook、iPhone、Android、ガラケーでのソーシャルゲームなど、「ゲーム専用機って本当に必要なのか？」と業界が問われる1年だったと思います。これまでのゲーム開発の文法とは違う作り方・遊び方の出現により、新しい市場が開拓されました。そんななか、2011年は新しいゲーム機が市場に投入される、今後のゲーム業界の5年間を方向づける大事な1年だと思います。ソーシャルゲームの勢いはどうなるのか？　新型ゲーム機は今の市場の延長なのか？　それとも新しい市場を開拓できるのか？　などなど。いずれにせよ、時代の節目はチャンスの年です。新しい才能が産声を上げるのは、2011年だと思っています。ゲーム業界にとっても、ゲームユーザーにとっても目が離せない1年になりそうです。



週刊トロ・ステーション【PlayStation Store】



ソニー・コンピュータエンタテインメント
JAPANスタジオ プロデューサー
本村健太郎

代表作：『白騎士物語』シリーズなど

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①アサシン クリード ブラザーフッド
②モンスターハンターポータブル 3rd
③タクティクスオウガ 運命の輪

設問2：上記タイトルについての感想

①：おなじみのステルスアクションの楽しさはもとより、そのシステムをオンライン対戦にも用いたことで、別作品といってもいい新しいゲーム性を打ち出してきたところに衝撃を受けました。②：決して万人が最後までクリアできるような簡単なゲームではないはずなのに、着実にユーザーを増やし、ハード本体の品切れをも起こした躍動は、このご時勢とてもホットなニュースになったと思います。③：リメイク作品ながら、旧ユーザーが遊んでも、新規ユーザーが遊んでも、双方が納得のいくバランスのよい絶妙な作風に唸りました。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

昨年は『白騎士物語 -光と闇の覚醒-』を発売させていただきましたが、前作『古の鼓動』から駆け足でずっと長年にわたって継続してきていたプロジェクトだったせいか、発売日を迎えたとき、なぜか学生時代に戻って卒業式を迎えたかのような不思議な錯覚を覚えました。発売日後も、膨大な配信コンテンツやポータブル版の作業などがミッチリと控えていたので、決して「『白騎士』はこれで終わり。」というわけではなかったのですが、あまりにも長い間、苦楽をともにしてきたタイトルだっただけに感傷的になってしまったのかもしれませんね。と、こんな思い出を語ってはおりますが、今年もまだまだ『白騎士』から卒業いたしません！　恐らくこの記事が載る頃には待望の「ギルド機能」が実装されていると思いますし、エンディング後の追加ストーリーも随時アップデートを予定しています。ほかにもまだ語れない追加要素などもいろいろ予定しているので、これからも『白騎士物語』を末永くよろしくお願いいたします！

『龍が如く4 伝説を継ぐもの』は、さすが4作品目という印象です。回を重ねるごとに遊びの幅が広がって、もうなんでもできるんじゃないかって思いました。本当に殴ったかのように敵がやられるんですよね。UFOキャッチャーやキャバクラにも、思わず通っちゃいます。

『アングリーバード』は、ゲームに慣れていないお客さんでも簡単に入ることができると思うんですよ。僕も電車の中でちょちょいと息抜きにやり始めたつもりが、いつの間にかのめり込んでるんですよね。スコアアタックを狙って高得点を目指すと、いつまでも終わりませんね。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

『テイルズ オブ ザ ワールド レディアントマイソロジー3』は、シリーズの集大成としてどうやって作ろうか相談を重ねました。『TOW』といえばクエストなので、やっぱりその要素は外せなかったですね。お客さんに好きなクエストを選んでもらえるように、そして好きなキャラクターと一緒に冒険に出られるように心がけました。ボリュームが多いことでキャラクター同士のスキットも組み合わせが多かったし、戦闘のバランスでもいろいろと検討を重ねる大変さはあったけど、だからこそ、お客さん好みにして遊んでもらえたらと思います。連動サイトもつぶやき機能が入るなどバージョンアップしているので、ぜひ入ってもらいたいですね。

2011年以降のタイトルはナイショ。今まさにスタッフ全員で一生懸命作っているので、もう少ししたらお知らせできると思います。もうちょっと待っててね。



テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3【PSP】


バンダイナムコゲームス
『リッジレーサー3D』プロデューサー
加藤正規
代表作：『リッジレーサー3D』

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①New スーパーマリオブラザーズWii
②怪盗ロワイヤル

設問2：上記タイトルについての感想

実は、なかなかまとまった時間をとってゲームをプレイするのが難しい1年だったので、私個人としてやりたいゲームはいっぱいあるのですが、積みゲー状態になっています（笑）。

①：雨の降った休日に、小学生の子供と一緒によく遊んでいます。私も過去に『ワギャンランド』シリーズにかかわっていましたが、伝統的な横スクロールタイプのアクションゲームって、アイデア、構成、バランスといったゲームデザインの基本力の勝負なんです。このゲームは本当にそういった点が極限まで考え抜かれているうえに、プレイヤーが快適にプレイできる工夫が随所に施されていて、まさにゲームの教科書のようなデキに感動しました。

②：移動中の空き時間に何気なく始めたわけですが、ゲームプレイの仕組みがとてもよく練られていて、「こりゃあ、ハマる人がいるのも納得」と思いました。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

2010年はPSP用『エースコンバットX2』、ニンテンドー3DS用『リッジレーサー3D』にプロデューサーとしてかかわらせていただきましたが、無線インターネットに3D映像と、最先端技術の試験を受けているような1年でした。で、2011年も新作に挑戦です！　まずは『ACE COMBAT ASSAULT HORIZON』。これはシンプルな操作で戦闘機を操って自由に空を駆け回り、次々と敵を撃墜していく爽快シューティングゲームです。『エースコンバット』シリーズの技術とノウハウを生かし、河野P指揮のもと、Project ACES が描く、新たな「航空戦アクショ

②：1つ1つのシチュエーションがド迫力で、手を抜かずに作っているのに出し惜しみする気配がまったくないことに毎回驚きます。アクションシーンとイベントの融合もすごく、とにかく引き込む力が強いです。プレイ中に何度も思わず声を上げてしまいました。本当にすごいものを作るのに近道はないんだな、とも思いました。

③：シリーズをきちんと遊んだのは実は初めてです。要素が多いにもかかわらず、すぐにゲームに入り込めましたし、スネークにも惚れてしまいました。また本編はもちろん、操作まわりへの配慮、やり込み要素と、PSPの特性やユーザーに合わせて徹底的に考えられている要素が盛りだくさんです。普段ゲームをあまりやらない弊社の監査役もはまっていたのが印象深いです。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

特に『英雄伝説 零の軌跡』がご好評をいただき、プレイステーション・アワードにおいて、ユーザーズチョイス賞を受賞できたことは印象深い思い出です。販売本数でほかの受賞タイトルに及ばないながらも受賞できたのは、日頃から熱心に支えてくださるユーザー様のおかげです。本当にありがとうございました。ほかのメーカーの方たちからも、羨ましいと言っていただけました。同時に、まだまだがんばる余地があるという再認識にもつながりました。2011年は日本ファルコム創立30周年の年に当たります。この記念作として、『零の軌跡』に続く軌跡シリーズ最新作『碧の軌跡』を9月に発売します。30周年記念の名に恥じないよう、「軌跡シリーズ最大のクライマックスを実現しよう」というコンセプトで制作を進めていますので、楽しみにお待ちください。

設問4：市場全般に関するご感想と展望

ソーシャルゲームの躍進ぶりやその手法を見て、ここ1年で自分たちのことをずいぶん考えさせられた気がします。「なるほど」「やられた！」という気持ちももちろんあるのですが、逆に自分たちは今持っている力をさらに伸ばす方向を目指そうと考えています。ソーシャルゲームもタイトルが増えて、コンテンツがしっかりしていないといけないという状況になりつつあります。状況は結局コンシューマゲームと同じです。今後プラットホームも多様化していくでしょうが、結局これについては変わらないのではないでしょうか。ならばこの状況を逆手にとって、今よりさらに一段上のエンターテイメントを提供できる筋肉質な体質に生まれ変われるようがんばりたいと思います。今年は新型の携帯ゲーム機の登場でますます話題が豊富になりそうですが、そこはブレずに進みたいですね。



英雄伝説 零の軌跡【PSP】


バンダイナムコゲームス
『テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3』プロデューサー
大舘隆司
代表作：『テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3』

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①Borderlands（ボーダーランズ）
②龍が如く4 伝説を継ぐもの
③アングリーバード

設問2：上記タイトルについての感想

『Borderlands（ボーダーランズ）』は、４人の個性ある性能の違うキャラクターたちを操作して戦う爽快感が楽しかったです。敵の動きやエフェクトも効果を感じられるうえに、世界観をキレイに表現していてこの世界の中に入り込んで遊べました。ネットワークでのプレイも気軽に参加できて、ついつい繰り返しちゃいますね（ゲーマータグからばれる？）。どのキャラクターも魅力的ですが、やっぱり一番はセクシーお姉ちゃんのリリスかな。透明になれる特殊能力は魅力的です（笑）。


日本一ソフトウェア
代表取締役社長
新川宗平
代表作：『魔界戦記ディスガイア』シリーズなど

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①NARUTO−ナルト−疾風伝　ナルティメットストーム2
②ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生
③ゴッド・オブ・ウォーIII

設問2：上記タイトルについての感想

①：とにかくグラフィックと演出が素晴らしいです。私たち日本一ソフトウェアは2Dの温かみというものを大切にしてきましたが、キャラクターを3D化するなら、こうありたい!!　と強く思ったタイトルです。②：アドベンチャーゲームというジャンルでもゲーム内容しだい、売り方しだいで、多くの方に支持されることを再認識させてくれたタイトルです。私たちもアドベンチャーゲームは丁寧に継続していきたいと考えているなかで、「自分たちもがんばらなきゃ！」と引き締まる思いでした。③：1作目から回を重ねるごとに派手になっていく演出に、海外との技術力の差をまざまざと感じさせられています。ここまで来ると、見ていて気持ちいいですね。すごい。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

思い返せば、アッと言う間の１年でした。いろんなタイトルを発売しましたが、2010年発売で一番思い出深いのは、『絶対ヒーロー改造計画』ですね。多彩なカスタマイズ要素と何回でも繰り返せるやり込み要素は、ほかのゲームでは味わえないと思います。ダンジョンRPGの新しい提案ができたという自負もありますので、ぜひ遊んでみてほしいですね。

設問4：市場全般に関するご感想と展望

遊びの多様化や不況もあり、お客様の選定眼がこれまで以上に厳しくなったこと、国内外で売れているハードが異なり、タイトルを発売するハード選びが困難になったことなど、メーカーにとっては大きな変化を求められた１年だったように思います。しかし、その結果として多くのメーカーが自社の特徴を生かし、さまざまな工夫をして、お客様に満足してもらおうという気持ちがひしひしと伝わってくるようなタイトルが増えてきた気がします。とても厳しいご時勢ですが、お客様の未来にとっても、業界の未来にとっても、この厳しさは必要な厳しさなんだと感じています。



絶対ヒーロー改造計画【PSP】


日本ファルコム
代表取締役社長
近藤季洋
代表作：『英雄伝説』シリーズ、『イース』シリーズなど

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①ソーシャルゲーム全般
②ゴッド・オブ・ウォーIII
③METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

設問2：上記タイトルについての感想

①：いずれゲームはすべてダウンロードで遊べて、ネットワークを利用したものになると、ずっと言われ続けてきました。オンラインゲームでは実現していましたが、従来のゲーム業界ではなく、ソーシャルゲームという違う場所で生まれて一般の方たちに広がったことはとても衝撃的でした。自分たちのスタイルを前向きに見直すきっかけにもなりました。

て、私のような「秒間60フレームゲーム開発」にはどんどん厳しい世界になりますね（笑）。



鉄拳タッグトーナメント2【アーケード・2011年夏稼働予定】

バンダイナムコゲームス 『リッジレーサー3D』ディレクター 山﨑正通



代表作：『リッジレーサー3D』

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①HEAVY RAIN -心の軋むとき-
②100万トンのバラバラ
③ゴッド・オブ・ウォー トリロジー

設問2：上記タイトルについての感想

①：映像的な表現方法やプレイヤーをゲームの世界に没入させる仕掛け、入力インターフェースなど、日本ではある意味テンプレート化してしまっているAVGというジャンルに一石を投じる作品だと感じました。

②：アイデア的には『QIX』や『ダンシングアイ』のようなタイプのゲームですが、そこに昔のNHKの人形劇のようなストーリーデモや数々の小ネタで味つけがしてあり、独特の雰囲気を出しているところがおもしろかったです。シンプルなゲーム性＋独特の世界観というパッケージングや売り方は、先日発売された『キャサリン』に通じるものがあると思います。

③：『ゴッド・オブ・ウォーⅢ』単品ではなく、PS2からのHD移植も含めた3作品セットでの評価です。『Ⅰ』『Ⅱ』ともPS2でもすでにプレイしていましたが、HD化することでより迫力が増したことと、それを短期間で制作したということに驚きました。また、『Ⅲ』については映像クオリティとゲームの規模や密度のバランスという点で、いろいろと考えるキッカケとなりました。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

2010年は『リッジレーサー3D』で1年が終わった感じですね。E3でのタイトル発表から先日の発売まで、怒涛のスケジュールで一気に駆け抜けたことになります。この雑誌が発売されているころにはすでに『リッジレーサー3D』をプレイされている読者の方もいると思いますが、まだプレイしていない方もぜひ手に取って遊んでいただければと思います。まだ発表できるものはありませんが、2011年についてもいろいろとチャレンジしていきたいと思いますので、よろしくお願いします。

設問4：市場全般に関するご感想と展望

2010年は、HDテレビが一般家庭へ普及したことにより、HD対応の据え置きゲーム機が加速的に伸びた年だと感じています。携帯ゲーム機については、既にあるシリーズものや過去作品のリメイクが目立っていた印象があります。

2011年は、2009年後半からのスマートフォンや携帯アプリの台頭もあり、ソフトの価格とプレイバリューのバランスに対して、より一層厳しい目で見られる年となると思います。「作り込まれた世界観や圧倒的な物量を提供するソフト」と「アイデアとパッケージングのインパクトで勝負するソフト」の2極分化が進むのではないでしょうか。

けるようなゲームを完成させたいと思いますので、ぜひ、期待してください。



テイルズ オブ エクシリア【PS3・2011年発売予定】

バンダイナムコゲームス 『鉄拳』シリーズ プロジェクトリーダー 原田勝弘



代表作：『鉄拳』シリーズ

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①コール オブ デューティ ブラックオプス（PC）
②Infinity Blade
③Borderlands（ボーダーランズ）（PC）

設問2：上記タイトルについての感想

『CoD』シリーズに関しては、その源流となった『メダル オブ オナー』(PC)の開発スタッフを1999年以来ずっと注目してきました。なのでこのシリーズは個人的に外せないという感じです。私はこうした「シリーズ研鑽型のフランチャイズ」は好きですね。ユーザーの期待にしっかり応えているフランチャイズだと思います。『CoD』シリーズは現在2つの開発スタジオで交互に開発していますが、今回の開発チームであるTreyarchといえば、やはりゾンビモードの存在。マルチで仲間と毎晩遊んでました。『Infinity Blade』は絵的なクオリティが注目されていますが、それよりも単純に相手の動きを見て相手の剣を受け流したり弾いたりするプレイ感覚とサウンドエフェクトが全般的に気持ちよくて、結構やり込みましたね。『Borderlands（ボーダーランズ）』は、PCベースのMMORPGやFPSのベテランプレイヤーにとっては馴染みやすいながら、内容的・世界観的にも斬新だったところがよかったです。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

2010年からずっと開発してきたのですが、今年の夏には世界中の鉄拳ファンから12年間ずーっと熱望され続けてきた『鉄拳タッグトーナメント2』をアーケード向けにリリースします。とにかくもう国内のみならず海外からの期待がものすごい！　『鉄拳』シリーズなどの格闘ゲームに携って16年ですが、今回は最もプレッシャーが大きいですね。そのプレッシャーに負けないよう、がんばって開発しようと思ってます。また、発売年月日は未定ですが、この先弊社とカプコンさんでコラボしている『ストリートファイター×鉄拳』の情報が各種ゲームショウやイベントで出てきますので、こちらもご期待下さい！　まだ先ですが、今後出てくるトレイラー映像などを見ていただくだけでも、かなり盛り上がれると思いますよ。

設問4：市場全般に関するご感想と展望

うーん、そうですね、一般的な市場分析を僕が語ってもおもしろくないので、ちょっと視点を変えて……個人的に2010年は最も「PCのアップグレードが不要だった年」でしたね。というのも、ここのところPCゲームがゲームの描画エンジンやハードを強く牽引していく流れが弱くなってしまったからです。つまり現状の家庭用据え置き機基準で開発・販売される流れが主流になって、テクノロジーの幅がそこに収まってしまっているんですね。昔、アーケード基板が牽引していたような役目が、数年前のPCゲーム業界にはあったんですが。むしろ今は、さまざまな携帯機のテクノロジーが進化していって、「ゲーム」ファンにとっての「メインストリーム」とはどこを指すのか、「ハイエンド」とは何を指すのかが個々に違ってきて、一言で語れない時代になったなぁと思います。 ゲーム開発側としては、2011年以降はさらにリソースを、マルチターゲットを意識して備える体制にしていかないと変化に追いつけないでしょうね。しかしさまざまな立体視フォーマット対応なども相まっ

ンゲーム」なのです。公式HPでトレーラーも公開されていますが、あれは単なるイメージ映像ではなく、プレイヤーの方が実際にプレイするシーンそのものです。私もマネジメントスタッフとして参加させていただきます。ほかにも、○○○や○○○など、まだお話できませんが、追々発表されていきますので、ご期待ください。

設問4：市場全般に関するご感想と展望

2010年は、据え置き型ではいわゆる次世代機と呼ばれていたゲーム機がスタンダードマシンとなりました。携帯ゲーム機も新型の登場が噂された年でしたし、ソフトも現行ハードの特性をフルに使いきるタイプのソフトが数多く登場し、成熟型のマーケットになったという印象です。そのぶんプレイヤーさんの目も厳しくなっていますから、クリエイターとしては新鮮さを保ちながら隅々まで気を配ったゲーム作りが求められる、気の抜けない年だったと思います。では2011年はどうかというと、ニンテンドー3DSやNGPなど新しい体験や表現を可能にするハードが登場しますし、スマートフォンなどの通信端末との融合も急速に進むと思います。もちろんそこへ提供するソフトには、新しい体験や新鮮な表現を、楽しく、違和感なく受け入れてもらえる工夫が必要ですから、2010年とは別の意味で気の抜けない年になるなあと思います。



リッジレーサー3D【3DS】

バンダイナムコゲームス 『テイルズ オブ エクシリア』プロデューサー 馬場英雄



代表作：『テイルズ オブ グレイセス エフ』など

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①龍が如く4 伝説を継ぐもの
②ゴッド・オブ・ウォーⅢ
③ヴァンキッシュ

設問2：上記タイトルについての感想

『龍が如く4 伝説を継ぐもの』はシリーズをとおして楽しませてもらってますが、今回も堪能させていただきました。4人の主人公それぞれの人生と男としての生き様、立場の違いからにじみ出される偽りと真実、人間の欲望そして罪とお金。演出も最高でした！　喧嘩バトルも、4人それぞれの特徴をしっかりと出しているバトルアクションが成り立っていて楽しかったです。サブ系の要素も相変わらずてんこ盛りで、本編以外も飽きずに遊べますよね。次回作も楽しみにしています。

『ゴッド・オブ・ウォーⅢ』は、なんといっても圧倒的なスケールで構築された世界がたまらないですよね。3部作最終章として期待していましたが、ゲームエンジンを叩き直して作られた本作品は、最終章にふさわしいゲームデザインになっていると思います。私たち人間の行動原理の原点っていろいろあると思いますが、主人公のパワーはすご過ぎです。

『ヴァンキッシュ』は「新感覚シューティングアクション」というとおり、シューティング要素とアクション要素がきちんと融合して成り立っていました。バランスもしっかり調整されていて、斬新でおもしろかったです。続編とか出ないのかなぁ。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

現在、シリーズ15周年記念タイトル『テイルズ オブ エクシリア』を、スタッフ一丸となって鋭意制作しております。記念すべきタイトルとして、いのまた先生、藤島先生シリーズ初のコラボレーションや、今までの『テイルズ オブ』のよさを残しつつ、新しいチャレンジもたくさん行っております。今まで『テイルズ オブ』を応援していただいた方や、今回初めて興味を持っていただけた方に、「遊んで楽しかった」と言っていただ

ラクシー2』ですね。前作は野心作ともいえる商品で、マリオというゲーム業界の中でNo.1メジャーなキャラクターを使い、新たなゲーム性を提示する。ものすごく素敵な作品だったと同時に、挑戦ゆえの荒っぽさがあった作品でもあります。しかし本作は「挑戦」から「革新」へと進化をとげた作品であり「シリーズ作とは本来こうあるべきだ」という素晴らしくレベルの高いお手本を示してくれている作品だといえます。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

2010年は『ヴァンキッシュ』に明け暮れた1年でした。プラチナゲームズが初チャレンジしたシューティングゲームでしたが、うまく独自のカラーを出せましたし、おかげさまで高評価もいただきました。2011年はすでに発表している『マックスアナーキー』に明け暮れる1年になるでしょう。こちらもプラチナゲームズが初チャレンジするオンライン対戦ゲーム。今後もチャレンジをし続けていきたいという姿勢にまったく変わりはありません。

設問4：市場全般に関するご感想と展望

「これからはソーシャルだ」という風潮が業界全体を覆っていますが、何をもってソーシャルと銘打つのかということが置き去りになって、粗製濫造物を道具にしてユーザーから少しずつお金をせびり取ろうとしている流れが生じているのは、長い目で見れば業界のためにはならないと思います。ユーザーをだますことに躍起になっている企業は、早々に退場してほしいと思いますね。


ヴァンキッシュ［PS3/Xbox 360］



Microsoft Game Studio
Turn10 ゲームデザイナー
谷口潤
代表作：『Forza』シリーズ

設問1：おもしろかった・印象に残った・新鮮だったタイトル

①Kinectタイトル（Dance Centralなど）
②コール オブ デューティ ブラックオプス
③LIMBO

設問2：上記タイトルについての感想

Kinectを体験したいがために、我が家を訪れた子供から大人までが一緒にスクリーンの前で盆踊り状態だったのは、久しぶりの圧巻体験だった。米国ではPARTYシーズン真っ盛りということも手伝って、みんなで集まる機会が増えるのだが、あんなに笑顔が一瞬であふれたゲームもまれに見るのではなかろうか。「You are the controller!」というのはアメリカでのKinectのキャッチコピーだが、コントローラの奪い合いがないぶん、センサーの前に「俺が俺が」と子供たちがしゃしゃりでる姿に有形コントローラ脱却の1ページ目を見た気がした。まだまだKinectをフルに活用したタイトルが出てくるのはこれからだと思うので、今後がさらに楽しみ。『コール オブ デューティ』は、欧米ではFPSファンでなくとも無視することのできない社会的現象タイトルになっている。圧倒的ビジュアルとマルチプレイの充実度。会社の徒党と週一で繰り広げたチームバトルで何十時間を費やしたことか……。『LIMBO』はコペンハーゲンのスタジオが作るモノクロのXbox LIVE アーケードのタイトル。エンディング見たさという動機が先行し最後までプレイ。これからも開発規模に左右されないXbox LIVE アーケードの良質タイトルに注目したい。ほかにもあげたいタイトルはたくさんありました！

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

米国ワシントン州のマイクロソフト本社のMGSスタジオの1つであるTurn10スタジオでは、現在、Xbox 360 向けの『Forza Motorsport 4』(日本では未発表) を『ROBOTICS;NOTES』を現在、鋭意制作中です。ご期待ください！


CHAOS;HEAD NOAH［PSP/Xbox 360/PC］

5pb.
Division5 プロデューサー
松原達也
代表作：『CHAOS;HEAD』シリーズ、『STEINS;GATE』シリーズ

設問1：おもしろかった・印象に残った・新鮮だったタイトル

①LIMBO
②HEAVY RAIN -心の軋むとき-
③アラン ウェイク

設問2：上記タイトルについての感想

①：XBLAというダウンロードゲーム市場においても、年々派手で大作指向のゲームが増えてきています。そのなかで、品がよい影絵のようなモノトーンのグラフィックがひときわ目立っていて興味を引かれました。一見するとラストまで一言の会話もなく、淡々とパズルアクションをこなしていくだけの、ものすごくシンプルなゲームに見えるのですが、『LIMBO』というタイトルの意味やエンディング後の演出の意味に気づくと、一気に奥深いストーリーが隠されていることがわかります。テキストがなくても演出しだいで饒舌に世界観を語れるということに、あらためて気がつかされました。

②③：両作とも切り口は違えど、AVGの進化形だと個人的には思っています。ストーリーテリングとゲームシステムが巧みに融合していて、ストーリーを見せるためにシステムがあり、システムを生かすためのストーリーがある。その両方が見事に合致した作品です。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

昨年は『CHAOS;HEADらぶChu☆Chu!』と『CHAOS;HEAD NOAH』のPSP版と『CHAOS;HEAD』が熱かった年でした。今年は『シュタインズ・ゲート 比翼恋理のだーりん』と『STEINS;GATE』のPSP版、さらにアニメも始まる『STEINS;GATE』が熱い年です。この熱を糧に科学シリーズ第3弾『ROBOTICS;NOTES』につなげていくべく、スタッフ一同がんばっております。ご期待ください。



シュタインズ・ゲート 比翼恋理のだーりん［Xbox 360・2011年6月16日発売予定］



プラチナゲームズ
『ヴァンキッシュ』プロデューサー
稲葉敦志
代表作：『ヴァンキッシュ』、『無限航路』など

設問1：おもしろかった・印象に残った・新鮮だったタイトル

①スーパーマリオギャラクシー2

設問2：上記タイトルについての感想

2010年はさまざまなタイトルがありますが、自分的に最も印象に残っているのは『スーパーマリオギャ



バンダイナムコゲームス
『テイルズ オブ』シリーズプロデューサー
吉積信
代表作：『テイルズ オブ』シリーズ

設問1：おもしろかった・印象に残った・新鮮だったタイトル

①タクティクスオウガ 運命の輪
②モンスターハンターポータブル 3rd

設問2：上記タイトルについての感想

『オウガ』シリーズは、出ると決まった瞬間に購買確定なわけです。大ファン。『伝説のオウガバトル』からずっと好きなんです。何よりシビアな人間模様を、臆することなく描いている姿勢に好感が持てます。ゲームもそう、こういうものを描かなきゃいけないし、プレイヤーも期待していると思うんです。そういう意味では、エッセンスは見習いたいと思ってプレイしていますね。『モンハン』は本当にベタで申し訳ないんですけど、やはり今年を代表するタイトルですね。みんなと遊ぶために練習しなきゃならないので、『タクティクスオウガ』を中断しています（笑）。なので僅差の2位にあげさせていただきました。長い時間遊んでも、次のクエストでまた新たな発見がある。武器を持ち替えると、まったく違うゲームになる。1人でやるときと2人でやるとき、4人でやるとき、これもまた違う。無限の奥行きが、完成度の高さを感じさせます。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

『テイルズ オブ』シリーズのなかでは『なりきりダンジョンX（クロス）』をあげたいです。ゲームボーイカラー版の『なりきりダンジョン』をいつかリメイクしたかったんですが、やっとその夢が叶いました。オリジナル版を作るときには、どうしたらファンのみなさんに楽しいと思ってもらえる"外伝"を作れるか、スタッフで喧々諤々、新作以上に議論しあって作ったタイトルだったので、非常に感慨深い。オリジナルに携わった、もうすでにチームを離れてしまったスタッフたちもきっと喜んでくれていると思います。今年はなんといっても『エクシリア』に尽きます。いのまた、藤島両先生にキャラクターをお願いするというのは、これまたいつか必ずやってみたかったコラボレーションです。テーマの適合性やタイミングでなかなかできなかったのですが、ようやく実現します。みなさんご期待ください。



5pb.
シナリオライター
林直孝
代表作：『CHAOS;HEAD』シリーズ、『STEINS;GATE』シリーズ

設問1：おもしろかった・印象に残った・新鮮だったタイトル

①ニーア ゲシュタルト
②ラブプラス＋
③セカンドノベル ～彼女の夏、15分の記憶～

設問2：上記タイトルについての感想

①はシナリオ、世界観、音楽が高いレベルで融合していて、「アクションゲームにおけるシナリオ」の可能性を感じました。あと自分がおっさんになったせいか、「おっさんと幼い娘」という組み合わせに弱くなっている気がします（笑）。②は『＋』が出てから初めてプレイさせていただいたのですが、なんかもういろいろヤバイです。3次元なんていらなかったんだと確信しました。3DS版ではおそらく2次元と3次元の垣根が完全に取り払われてしまうでしょうね。いい時代になったものです。ということで凛子は俺の嫁。③はゲームシステムとシナリオとがほぼ完璧に連動していて、「ノベルでゲームをする」という形の1つの答えだとうならされました。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

2010年は『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu！』をリリースしてひとまず『CHAOS;HEAD』の物語には一段落ついた一方で、『STEINS;GATE』が予想以上の好評をいただきまして、PC版移植やアニメ化発表をさせていただくなど、なんだか夢の中にいるようなフワフワした1年間でした。そのみなさまの期待感をパワーに変えて、志倉千代丸原案による科学ADVシリーズ第3弾

設問4：市場全般に関するご感想と展望

2010年のゲーム市況との質問ですが、数字的なデータは発表されていると思います。そんなわけで、自分の主観で感じたことを書かせていただきます。2010年のゲームは、多彩かつ、レベルの高いものが多かったな、と感じました。ハードが出て時間もたっていることもあり、開発環境が成熟しているだけではなく、どのメーカーさんもすごく考えていて、厳選したなかで作られているなと思いました。そしてオリジナルへの挑戦も見受けられました。それは海外のソフトの影響や実績もあると思います。日本人の感性のトーンも変わってきた気がします。ゲームの中心世代や若い世代の感性が大きく変化して、時代が大きく動く兆しに満ちた1年でした。2011年は、ニンテンドー3DS、NGP、スマートフォンと新たなハードが目白押しです。ゲームの作り手にも、プレイする側にも、AR（拡張現実）を生きる新たな時代というか、新たな現実が幕開けされました。1986年に「ニューロマンサー」とともにサイバーパンクが翻訳されて25年。ますます、おもしろくなってきました。



フェイト／エクストラ【PSP】


レベルファイブ
ゲームディレクター
イシイジロウ
代表作：『428 ～封鎖された渋谷で～』

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①HEAVY RAIN -心の軋むとき-
②ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生

設問2：上記タイトルについての感想

日米2つのアドベンチャーゲームを選びました。『HEAVY RAIN -心の軋むとき-』は今までのアドベンチャーゲームのアプローチと違って、痛みや苦しみをまるで体感するかのようなさまざまな仕掛けが新しく、素晴らしかったです。シェークスピアの「悲劇」をどうゲームで表現するか……というのは、僕が初めてゲームのシナリオを書いたときに、まずぶちあたった課題でした。プレイヤーは痛みや苦しみ、悲しみを自ら選択することはありませんし、これを強制的に体験させると、映画や小説で「悲劇」を描くことと変わらなくなってしまいます。この課題にとても個性的な方法論で、真っ向から勝負しようとしたスタッフの気概に拍手を贈りたいです。また『ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生』は、ゲームクリエイターの「こんな作品が作りたい！」という気持ちが全面に出ており、久しぶりに出会った気持ちのよい作品でした。シナリオ制作も一筋縄ではいかないですし、このようなタイトルがユーザーに認められたことは素晴らしいと思います。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

現在絶賛開発中の新作『タイムトラベラーズ』ですが……う～ん、まだまだ道のりは遠く険しいです。実は今作は、僕としては初めて手がけるSF作品なのです。SF好きを明言している身としては、安易に妥協できない問題が山積みなのです。しかもSFでは超傑作ぞろいのタイムトラベルもの！　過去の先人たちの素晴らしいアイデアをリスペクトしながら、なんとか新しいタイムトラベルなゲームを作ろうと四苦八苦健闘中です。続報は今しばらくお待ちください。

やはり触れずにいられないのではないでしょうか。ソーシャルアプリを見る機会が一段と増え、またゲームも増えたと思います。ただ、ゲーム業界の私としてはユーザーさんが"ゲームを遊んでくれている"ということ自体が、めちゃめちゃ嬉しいことでして、少し畑は違えど"楽しい"が広がるのはよいことだと思っています。そして2011年ですが、これはおもしろいですよ。作っているほうも楽しいですし、ユーザーさんも楽しいと思います。新しいハードと新しい可能性。先ほどお話しした"楽しい"がもっともっと広がります。ソーシャルに特化する会社など、2011年でカラーの変わる会社さんも出てくると思いますよ。自身としては、難しいことは置いておいて、新しい楽しさを提供できればと考えています。


牧場物語 ふたごの村【DS】


マーベラスエンターテイメント
執行役員
水谷英之
代表作：『ルミナスアーク』シリーズ、『フェイト／エクストラ』

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①ニーア レプリカント／ゲシュタルト
②ゼノブレイド
③ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生

設問2：上記タイトルについての感想

最近のゲームはどれもレベルが高く、作り手とユーザーの方々の想いがしっかりあります。そんななか「おもしろかった・印象に残った・斬新だった」と思うものとは、なんと酷な質問（笑）。ゲームは大好きですが、すべてのゲームはやっておりません。ですので、自分の趣味趣向を前提に選出させていただきました。まずは『ニーア レプリカント／ゲシュタルト』です。『ドラッグ オン ドラグーン』のときから好きな作り手たちです。JRPGの最先端だと思います。JRPGにて顕著な、日本人特有の感性を貫く先にも、答えはあるのではないでしょうか。異なる感性と感性が触れ合い、パラダイムシフトを起こして普遍化する。それが文化でありコミュニケーションなのではないかと。『ゼノブレイド』は、JRPGのよさをさらに海外のよき感性と融合させ、RPGに広がる可能性をこのフィールドに託しています。『ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生』は、日本の文化背景なしには生まれなかったソフトです。これは突き抜けてました、やられました。それぞれに己の信じた道を貫き、そして遊びとして提示しようとしています。そんなソフトが大好きです。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

2010年は『フェイト／エクストラ』というソフトのチーフプロデュースをさせていただきました。企画・プロデュースに新納さん（『世界樹の迷宮』『ラストランカー』など）、シナリオに奈須きのこさん（「フェイト」、「空の境界」）キャラクターデザインにワダアルコさん（「最強魔法少女あきら」）、そして監修に武内崇さん（「フェイト」）、さらに宝具デザインにhukeさん（「ブラックロックシューター」）と、今をときめく各界の才能が集まり、「フェイト」とは異なる新たな『フェイト／エクストラ』を創り出しました。すべての方々が自分の大好きな作品を作っており、敬愛すべき方々でした。そんななか、最後まであきらめることなく、ソフト作りに取り組むメンバーとして出会い、制作者としても幸せなチームでした。さまざまな刺激を各人からいただきました。自分としては、まだまだな部分があり反省しきりですが、次につながるものを得たと思います。それらをさらなるおもしろさにつなげ、ゲームファンの方々に届けていければと思っています。"何を"とは具体的にはいえませんが、鋭意制作中です。お待ちいただければと思います！

開発中です。詳しいことは残念ながら書けませんが、シリーズ4作目ということでさらに完成度が高くなった『Forza 4』をみなさんにプレイしていただくために、日夜ゲームデザインに励んでいます。メッセージとは関係ありませんが、ここシアトル近辺は西海岸ということもあり、日本車を非常に多く見かけます。あるとき、LEXUSはTOYOTAではあるが、日本ではなくアメリカのブランドだと自信を持って言い切る同僚の主張に少し違和感を覚えつつも、こちらの連中が本当に日本車を信頼しているのがなんとなく感じられた1コマでした。日本の商品や文化が与え続けている米国へのインパクトは莫大です。僕は今、米国で制作活動をしているので、米国から海外に『Forza』シリーズを通じて「Made in USA」をデリバーする立場です。アメリカでの制作はいろいろ日本と違うなと感じつつ、今年も自分が楽しんでモノづくりしていきたいと思ってます！



FORZA MOTORSPORT 3【Xbox 360】


マーベラスエンターテイメント
執行役員
はしもとよしふみ
代表作：『ルーンファクトリー』シリーズ、『牧場物語』シリーズ

設問1：おもしろかった・印象に残った・斬新だったタイトル

①レッド・デッド・リデンプション
②ゼノブレイド
③ニーア レプリカント

設問2：上記タイトルについての感想

『レッド・デッド・リデンプション』は、そこにいる空気感と毎日のドキドキがたまらなくいいですよね。街を歩いているだけで事件に出くわしてしまいますし、みんな必死に生きているって思います。また馬を捕らえたり、夜の警備に回ったり、馬車を走らせたりという1つ1つの行動が純粋に楽しい。こういった空気感を出すというのがいかに難しいか。『ゼノブレイド』の魅力は、難しいシステムを理解できるように作ってある部分や、そのつながりでしょうか。各システムが数珠つなぎというか、難しいのにちゃんとつながっている。諦めず何回もやり直しましたよ。ゲームの始まりもいいですよね。最後に『ニーア レプリカント』ですが、これはまた違ったすごさがあります。やってビックリしました。画面が横になったり、レイアウトも視点も変わる。シナリオだけではなく、システムまで変わっちゃうのは、いろいろな意味でおもしろいというか驚きました。でも、その驚きがクセになるんですよね。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

7月に『牧場物語 ふたごの村』、10月に『ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル』を発売させていただきました。『ふたごの村』は、今回2つの村をユーザーさんが選んでプレイできるという新要素があり、それ以外にも着替え、アルパカなどさまざまな要素も入れさせていただきました。2つの村の一方がアジアンテイストであったため、今までの牧場物語と違うと言われないように調整をし続けた思い出があります。初登場のアルパカは実際のアルパカ牧場さんに聞きながら実装しており、ずいぶん初めから謎の生態を理解できました。結果、出荷も20万本を超えひと安心といったところです。『ノーモア★ヒーローズ』については、どうせなら限定版を作ろうということで、サントラ、新作ムービー、設定資料集とかなり贅沢な内容をやると決めたことまではよかったのですが、ちょっとやりすぎたようでスケジュール調整が大変でした。

設問4：市場全般に関するご感想と展望

みんながソーシャルについて触れるかもしれませんが、

動かすことが楽しいので、やめ時が見つからない。あと、みんなで協力して共通の敵を倒す感じがたまらない！アドホック・パーティーなどがあるおかげで家にいながらでもみんなと遊べるので、時間泥棒っぷりがものすごいです。累計プレイ時間を見ると恐ろしい数字が。

②：2010年のiPhoneゲームの中で、個人的には一番完成度が高いと思っている作品。ポーカーというシンプルなカードゲームに、RPGの要素をうまい具合に組み合わせている。少しのスキマ時間でも遊べるので、デバイスとの相性が最高。完璧、素敵。

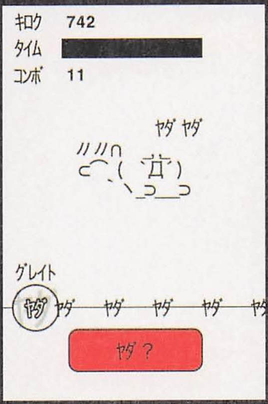
③：カードゲームとしてはPS3版の時点で完成していたので、PSP版でいつでもどこでも遊べるようになった！　素晴らしい！

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

1年をとおして目的も目標もなく、ひたすらによくわからないアプリを量産してしまいました。無駄な時間につきあっていただいた方たちに、この場を借りてお礼を。ありがとうございます。間違ってダウンロードしてしまった方はどんまいです。2011年もそんな感じで、無駄な時間を費やして無駄な時間を消費するアプリを作りますので、時間が余っていたらお相手してくれると幸いです。3月にはあの狩られ道さんがグラフィッカーとして少し参加したアプリが出ました。あと、1年近く開発し続けているアプリも春か夏には出ると思います、がんばります。よろしくです。

設問4：市場全般に関するご感想と展望

今年後半に『ポケモン』と『モンハン』が出たけれど、それ以外は静かな1年だったかなぁという印象です。ソーシャルゲームやスマートフォンの勢いはすごかったけれど、据え置き機の盛り上がりがあまりないので寂しいです。2011年は、ニンテンドー3DSのほかNGPも出るので携帯機は盛り上がると思います。競争というより、別々の道を突き進んでいる感じで。今のところ据え置き機がパッとしてないので、盛り上がる大きな何かが来ないかなと思ってます。スマートフォンはAndroid対応機種が大量に出るので、Androidが伸ばしてくるのではないかなと思ってます。あとは本体が出てアプリが売れないっていう現状がなんとかなれば……。



ヤダヤダ【iPhone/iPod touch】



ニノ国 漆黒の魔導士【DS】


ゲームプランナー
松野泰己
代表作：『オウガ』シリーズ、『ベイグラントストーリー』など

設問1：おもしろかった・印象に残った・新鮮だったタイトル

①レッド・デッド・リデンプション

設問2：上記タイトルについての感想

「映画のワンシーンを切り出したような」……そんなコピーがこれほど似合うゲームはないでしょう。ときにはギャングに挑むシェーンのように、ときには村人を守るクリスのように、ときには自分の力を過信するビリーのように、荒野を舞台に馬を駆り銃1つで生き抜いていく、まさにスクリーンで展開された西部劇のヒーローを演じることができます（※）。銃を持たない我々日本人が期待する銃の脅威もまた映画同様。一撃で相手の命を奪うことができますが、その危険は自分に対しても向けられていることを忘れてはなりません。また夜の荒野には危険が一杯。突如現れたクーガーの襲撃の前に、銃はなんの力も発揮できません。気づけば名もなき死体となって朽ちるのを待つだけとなります。私は完璧なるRPGが存在することに驚愕すると同時に、モノ作りの人間として嫉妬と羨望を感じざるをえませんでした。恐るべし『RDR』。愛してやまない作品です。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

2010年は、自分にとって特別な年となりました。やはり原点とでもいうべき『タクティクスオウガ』のリメイクを終え、発売することができたからです。久しぶりにデータやテキストとひたすら格闘するという、開発者として充実した日々を十二分に送ることができました。リメイクという機会をくださったスクウェア・エニックスと、それに従事した多くのスタッフに感謝するとともに、15年間、忘れずに熱いラブコールを送ってくださったファンのみなさまに感謝いたします。本当にありがとうございました。この気持ちを忘れずに、今年もがんばっていきたいと思います。応援をよろしくお願いします。



タクティクスオウガ 運命の輪【PSP】


iPhoneアプリ開発者
RucKyGAMES
代表作：『i 刺身』、『ぬ』

設問1：おもしろかった・印象に残った・新鮮だったタイトル

①モンスターハンターポータブル 3rd
②Sword & Poker
③THE EYE OF JUDGMENT（アイ・オブ・ジャッジメント）神託のウィザード

設問2：上記タイトルについての感想

①：お目当ての武器防具を作るために、ひたすらモンスターを倒す。とてもシンプルだけど、キャラクターを


タイムトラベラーズ【3DS・発売日未定】


レベルファイブ
代表取締役社長／CEO
日野晃博
代表作：『レイトン教授』シリーズ、『イナズマイレブン』シリーズ

設問1：おもしろかった・印象に残った・新鮮だったタイトル

①HEAVY RAIN -心の軋むとき-
②LIMBO

設問2：上記タイトルについての感想

①：この作品は素敵でしたね。日本では売れづらいだろうな、という気はしましたけど。作品性としてはよかったです。映画を見ているかのようなゲームで、久しぶりに純粋に、先のストーリーを見たいからゲームを進めようと思いました。昔アドベンチャーゲームをプレイしていて、こんな気持ちになったこともありました。

②：これもクリアしました。ネットワーク配信ビジネスの代表的な存在として注目していましたが、結果大きく販売実績を伸ばしており、素晴らしいタイトルだと思いましたね。今後ダウンロードタイトルは、ゲーム全体の中でかなりのウェイトを占めることになるでしょう。

設問3：手掛けられたタイトルに関する思い出とメッセージ

去年は『ニノ国 漆黒の魔導士』が印象的でした。ゲームには、まだまだいろんな可能性があるということを知ってもらえればいいなと思っています。今年は、夏頃にみんながビックリするような発表ができると思います。今後もゲームというメディアを使って、いろいろなアプローチをしていきたいと思っています。

設問4：市場全般に関するご感想と展望

去年は日本全体がいろいろと混乱していて、みんな調子を崩している感じがしましたね。本来それぞれの会社が持っている味やよさが生きておらず、少し調子を出し切れていないようでした。ゲーム業界も「誰々さんが辞めた」などのニュースばっかりで、いまひとつ景気のいい話がありませんでした。『モンスターハンターポータブル 3rd』はすごいと思いますが、もっといろいろなものが売れる土壌を作っていかないといけないですね。

ただ、これは変化の前の状態だと思っているんです。例えばモバイルの世界にはすでにいろいろな作品が登場していて、それにより入ってくるお金などの影響もあり、体制が変わってきている会社もあります。携帯ゲーム機と、モバイルやスマートフォンとの境界はなくなってきている印象ですね。今、ゲーム業界はちょうど変わりかけの時期だと思います。その変化についていっているところも、ついていけていないところもありますが。

それに、今はゲームにとって世界大恐慌のような状況かというと、そうではないと思っています。また今後は、すごく明るい方向に行くと見ています。そういうことは、絶対に一定の周期で訪れるものですから。今は変化のウェーブの中の一部分であり、その波をちゃんと会社としてとらえないといけないんです。そういう意味では、現在は少し落ち込んでいる時期なので、みんな元気がないように感じてしまうのかもしれません。変化についていけていない会社で景気の悪い話などを聞いていると、より現状を変化の一部として認識し、そこになんらかの手を打たないといけないと強く思いますね。僕らの会社は大きなゲーム業界のなかの一部なので、何か1つ手を打ってもすぐに大きく変わるわけではありませんが、どうもがいていくかを考えることは大切だと思います。

※シェーン：映画「シェーン」の主人公／クリス：映画「荒野の七人」のリーダー／ビリー：実在の賞金首であるビリーザバッド

QUESTION

設問5

ゲーム以外の作品や商品で、2010年で最も注目したもの・印象に残ったものの感想をお答えください。

AKB48のブレイクですね。そのほかにもKARAとかスマイレージとか、アイドルユニットのブームが巻き起こった印象でした。数年前に、タイトーの秋葉原オフィスの上の階がAKB48の劇場だったのでいつか観に行ってみようとスタッフと話していたのに、結局行かなかったのが悔やまれます。やっぱり国民的アイドルが登場すると、みんながんばれるじゃないですか(笑)。いいことですよね。（スクウェア・エニックス　市村氏）

「SPACE BATTLESHIP ヤマト」です。ネタではなくてマジで。オリジナルのアニメは1977年作ですが、当時、海の向こうでは「スター・ウォーズ」が公開されていて、子供心にも日本とアメリカの映像の技術力の差を痛感したものでした。今作ヤマトは日本の実写の宇宙戦争物としては30年越しに到達できた映像。そんな感慨にふけったものです。（スクウェア・エニックス　北瀬氏）

本当にゲームばかりやっていましたので、ほかのエンタメは気にする余裕がありませんでした。あとは、旅行してました。海外でも国内でも、どちらもいいですね。ゲームは常に異世界ですが、現実の世界を歩くだけでも十分にエンターテインメントだと思いました。（スクウェア・エニックス　河津氏）

洋画では「第9地区」のインパクトがすごかったですね。ドキュメント風からハードアクションへの展開や裏アバターといったシニカルなキャラクター描写が鮮烈でした！　邦画では、やはり「SPACE BATTLE SHIP ヤマト」でしょうか。賛否両論ある作品ですが、アニメという潮流を作った作品を、それを見て育った世代が実写化し、当時のファンたちが映画館に集い見るというライブ感が感慨深かったです。ドラマでは漫画連載当初より注目していた「JIN-仁-」がよかったですね。龍馬ブームにぶつけたのもさることながら、キャストと音楽の力で真っ向勝負！　といったパワーに圧倒されました。（スクウェア・エニックス　時田氏）

仕事でも使用しているのですが、iPadがとても新鮮でした。これからのエンタメの可能性がとても楽しみです。（スクウェア・エニックス　橋本氏）

バスケが唯一の趣味なので「あひるの空」というバスケ漫画を毎週楽しみにしています。生半可な努力では結果はついてこない、というリアルさが大好きで、仕事のうえでもいろいろ参考にさせてもらってます。未読の方は、ぜひご一読を！（スクウェア・エニックス　吉田氏）

ダントツでiPadですね。新聞、本、Web-TVから仕事までなんでも活用します。おもしろいことに各要素は特段新しいものではないんですよね。ただ不思議なことに手放せません(笑)。（アイドス　Jean-Francois Dugas氏）

北米でKinectが成功をおさめたことに関して驚きました。当初は正直、難しいと感じておりましたので……。どれくらい続くかはわかりませんが、1000万ユニットを販売したという実績には脱帽です。（アイドス　David Anfossi氏）

映画の「ブラック・スワン」には衝撃を受けました！　おそらく、私の過去15年間のなかでベストムービーでしょう!!　物語、アクション、アートディレクションのすべてにおいて考えさせられました。映画が終わってから3時間、私の脳みそが幻覚物質によって幻を見ているのではないかとも感じたくらいです。このまま車を運転して帰っていいものかとすら思いました。それから3日間は映画のことが頭を離れなかったですね。こんなに長く記憶にとどまった映画を最後にいつ見たかが思い出せません。（アイドス　Jonathan Jacques-Belletete氏）

僕はアイロニーのあるものと、子供っぽいものが大好きなんですが、例えば日本映画は「告白」、外国のテレビドラマは「クリミナル・マインド」「秘密情報部トーチウッド」。洋画映画は「スパイアニマル・Gフォース」が好きでした。小説は伊坂幸太郎の「マリアビートル」、コミックは「鈴木先生」と「進撃の巨人」がおもしろかったです。特に「告白」とか「鈴木先生」を見てると、「今の学校ってこんななのか!?」と驚いたりもしました。こんなに変じゃないんですよね？　普通の学校もあるんですよね？（グラスホッパー・マニファクチュア　木村氏）

一番印象深いのは子供ができたことですね。あとは自分というよりみんなが、食べ物でも映画でも、何に興味を持っているのか、何を楽しんでいるのかが気になります。それに興味をひかれる理由はなんなんだろう、と。（クラフト＆マイスター　生方氏）

海外ドラマの「GALACTICA／ギャラクティカ」ですかね。『アースシーカー』も影響を受けた作品です。夢のあるＳＦっていうんですかね。最近は地球から200km圏内くらいのイメージの話ばっかりでしたが、昨年からは太陽系の外に出る話が多くてけっこうハマってましたね。それも含め、去年のマイブームは「宇宙」だったような気がします。（クラフト＆マイスター　船水氏）

印象的なのは「スマートフォン」ですね。毎日電車に乗っていると、みなさんが手に持っている携帯電話がものすごい勢いで日に日にスマートフォンに切り替わっています。同時にいわゆる「携帯ゲーム機」で遊んでいる人は減少したように思います。そういう「世の中の流れ」を最も体感した事柄でした。（コーエーテクモゲームス　早矢仕氏）

映画の「シャーロック・ホームズ」が非常におもしろかったです。今までの映像作品よりもアクション寄りになっていますので、賛否あるとは思います。新発見と、娯楽に満ちた内容がとても印象深く残りました。普段、私の好きな映画は人にすすめないのですが、この作品はぜひ見てもらいたい作品です。（KONAMI　五十嵐氏）

小島監督に教えてもらって観た「キック・アス」、衝撃でした。センスのいいB級アクションくらいに思っていたら、いろいろと深い……。あとは、映画「ノルウェイの森」。トラン監督も村上春樹も好きということもあるんですが、期待を裏切らない素晴らしい作品でした。現代日本の数少ない文芸を、筆致の妙を映像に置き換えることができる数少ない映像作家（日本人でないことが悲しいですが）が撮った珠玉の作品だと思います。（KONAMI　内田氏）

マンガは「GANTZ」、テレビは「相棒」、「仮面ライダーオーズ」。どれも個性があり、キャッチー＆コマーシャルな要素を多数持ちあわせているが故、確実に多くのユーザーを楽しませてくれるツボがある内容と思っています。（KONAMI　前田氏）

TV番組「侍戦隊シンケンジャー」の完結。本当に最初から最後までおもしろかったです。漫画「進撃の巨人」。“やはり”きましたね。間違いなくおもしろいです。若い才能を感じます。映画「相棒－劇場版Ⅱ－警視庁占拠！ 特命係の一番長い夜」。脚本の完成度が極めて高い作品でした。派手さに頼らずに物語と展開の演出で魅せる、お手本のような作品ですね。TVアニメ「BLEACH」のハリベルが死ぬ回。原作漫画では描かれていなかったハリベルの過去・想いをすごく丁寧に描いていました。久保先生もしっかりと監修されたらしいです。すごくいい回でした。（サイバーコネクトツー　松山氏）

「機動戦士ガンダムUC」のアニメ化展開がおもしろいと感じました。Playstation Storeでの配信と小規模な劇場公開のあとにブルーレイディスクで販売する展開で、「ガンダム」系コンテンツは強いなと感じつつコンテンツに合わせた展開の仕方に感心しました。（アトラス　目黒氏）

2010年でおもしろいと思いハマったのがお笑いバラエティの「オモバカ」という番組でした。自分の力を競い合う。バカなことに真剣になってる。笑いというアナログ感。やってることは、いたってシンプル。でも、そこがとてもよいところ。各個人のキャラ設定も相まって、世界観もありそうでなかったものになっていたり。こういうものが単純な遊びに付加価値をつけたものなんだなーと思いました。（カプコン　一瀬氏）

2010年は、邦画でおもしろいものが多かったように思いました。個人的には、菅野美穂さん主演の「パーマネント野ばら」と、松たか子さん主演の「告白」が、すごく印象に残っています。コミックでは、遅ればせながら、久保ミツロウさんの「モテキ」にハマり、単行本を揃えてしまいました(笑)。（カプコン　江城氏）

2010年12月に公開された映画「キック・アス」が大変気に入っています！　ヒーローに憧れる主人公の高校生が、ボコボコにやられながらも正義を貫く意気込みと、ヒットガールという11歳の女の子のアクションがものすごくいいです。また全体的に、おもしろく、激しく、感激する映画だと思います。3月18日にブルーレイ＆ＤＶＤが発売になっていますので、ぜひとも観てください！（カプコン　小林氏）

言葉にするまでもなく、スマートフォン元年だったと思います。携帯情報端末が、マニアだけのものではなく個人の生活に入り込んでいくんだと、市場がリアルに実感できたように思います。ただ、誰も「iPhone」という怪物と戦えていないことが気がかりです。個人的にはコミックの新規開拓をしてまして、「進撃の巨人」や「70億の針」、「ドリフターズ」なんかには引っかかりました。あ、あと「ルンバ」がウチにやってきました。無機質なのになぜカワイイのだろうか…？　と日々愛でております。（カプコン　竹内氏）

スマートフォン。2010年で一気に普及に向けて加速してきた感じがしています。（カプコン　辻本氏）

「機動戦士ガンダムUC」のPS3での配信、映画館での上映、ブルーレイ購入など。情報が出るたび、発売があるたびにわくわくしています。（カプコン　松川氏）

「ＳＲ サイタマノラッパー」。（グラスホッパー・マニファクチュア　飯田氏）

2010年は、例年に比べてたくさん映画を見ました。「アバター」にはじまり、「告白」「インセプション」「トイ・ストーリー3」「借りぐらしのアリエッティ」も。単館のものもいくつか見ましたが、なんだかわかんないけど不思議に印象に残っているのは「ケンタとジュンとカヨちゃんの国」。松田翔太、高良健吾、安藤サクラの若手中心のロードムービーなんですが、松田翔太の父親髣髴っぷり、安藤サクラの画面支配っぷりがものすごくて今でも夢に出ます（笑）。日本映画の業の深さを感じました。正直すべてのみなさんにはお勧めしません。しかし、そんなにキレイでもない、コケティッシュでもない安藤サクラの、有無を言わさない存在感やポジティヴな言葉では説明できない魅力をこれでもかというほど堪能できる作品です。（バンダイナムコゲームス　吉積氏）

AR（拡張現実）は、無限の可能性を持っていてとても興味深いですね。スマートフォンの普及や3DSの登場によってより身近な存在になり、今後さらにさまざまな形のものが出てくると思います。ゲームと組み合わせることで、現実とゲームの壁が取り払われればおもしろいだろうなと妄想しています。（5pb.　林氏）

そうですね、近年はずっと光岡自動車のラインナップが気になっています。仕事関係では、3D映画である「ヒックとドラゴン」や「バイオハザードⅣ アフターライフ」などでどういった形で3Dを見せようとしているのか気になっていましたので、劇場に何回も足を運びました。マンガなどでは、まだここまで注目を浴びていなかった頃にサイバーコネクトツーの松山さんから「進撃の巨人」っていうマンガがおもしろいよ！　とお聞きして、見事にハマリました。
（マーベラスエンターテイメント　はしもと氏）

流行りモノですか……恥ずかしながら、Kポップにはやられました……。KARAは解散しないでほしいですね（笑）。音のアタックの強さ、全員肉食系にしかみえない攻撃力、日本にはないものを目の当たりにしました。いい意味でハングリー。スポコンが大好きな自分がよみがえりました。「SPACE BATTLE SHIP ヤマト」といい「あしたのジョー」といい、今は、NEOハングリーな時代なんでしょうか（笑）。年末に観た「キック・アス」にも見事に殺られました。
（マーベラスエンターテイメント　水谷氏）

コミック「進撃の巨人」に震えました。いやぁ、どんでん返しに思わず声が漏れたのは久しぶりです。そして頭ん中がぐるぐるして眠れなくなったのも久しぶり。もう広く知れわたりましたが、読んでいない人はぜひ。また映画「ぼくのエリ 200歳の少女」も、ネタバレしたくないので物語には触れませんが、個人的には去年のベスト映画。北欧の傑作ジュブナイルです。
（レベルファイブ　イシイ氏）

「地獄のミサワ」が一番印象に残っています。業務的にiPadやiPhone4,Galaxyとかも出ているのですが、地獄のミサワの1年だと思います。（RucKy GAMES氏）

映画だと、「第9地区」と「ソーシャル・ネットワーク」でしょうか。フィクションをノンフィクションのように描いた前者と、ノンフィクションとフィクションの境界を曖昧なまま描いた後者。方法論は違えど、どちらも"リアル"を感じられておもしろかったですね。書籍では、内容ではないのですが、京極夏彦さんの「死ねばいいのに」というタイトルに、なんかヒントを感じました。（SCE　山本氏）

小惑星探査機「はやぶさ」のサンプルリターンは感動的でした。プラネタリウムで「HAYABUSA ―BACK TO THE EARTH―」を観覧して泣きました。
（チュンソフト　伊東氏）

「ドニー・イェン」：私の中ではNo.1のアクション俳優。未公開のものも多いですが、彼の近年の出演作品は、カンフー映画好きなら必見。「キック・アス」：クロエ・グレース・モレッツが可愛すぎ。必見。「ゾンビランド」：ゾンビ映画の新しい提案。必見。「エクスペンダブルズ」：筋肉男祭り。必見。（日本一ソフトウェア　新川氏）

大河ドラマの「龍馬伝」です。特に幕末や坂本龍馬のファンというわけではありませんが、長く続いた価値観が崩れ去るなかで、いろいろな人物が手探りで進もうとする姿が、なんとなく今のゲーム業界と重複して見えて……気がついたら毎週日曜日を楽しみに待つという状況になっていました。勇気をもらっていた気がします。あれだけの規模のものを、独特の空気感ある映像と高いクオリティで見られたのもよかったですね。久しぶりにドラマをきちんと見ました。
（日本ファルコム　近藤氏）

読まれた方も多くいらっしゃると思いますが、「もし高校野球の女子マネージャーがドラッカーの『マネジメント』を読んだら」は、着想のおもしろさに感服しました。映画ではやはり「アバター」ですね。2010年は、自分自身が本格的に3D映像を手掛ける年になったわけですが、3D映像のクセというか、特徴を知れば知るほど、よく研究された映像作りに感心させられ、何度も見て3D映像作りの勉強をさせていただきました。
（バンダイナムコゲームス　加藤氏）

NHKハイビジョン特集「貧者の兵器とロボット兵器」は、数年前から個人的にこのテーマの文献を読み漁って研究していただけに印象に残りました。かたや旧世代の兵器や自爆攻撃、かたやラスベガス郊外に出勤してアフガニスタンの無人機を遠隔操縦して攻撃。戦争もハイテクの時代の過渡期にあって、コントラストの強いこの対照的な戦いには非常に考えさせられるものがありました。技術の進歩は我々の思想や価値観に大きな変化をもたらすということを改めて実感しました。あと、映画なら「キック・アス」ですね！
（バンダイナムコゲームス　原田氏）

山口貴由先生のコミック「シグルイ」が印象に残っています。原作の「駿河城御前試合」に対し、どういう締めくくり方にするのかが毎月気になって、仕事の合間に読んでいました。「武士とはどういうことか」を表現しつつ、原作とはまた違う結末には脱帽しました。
（バンダイナムコゲームス　山崎氏）

2010年から始めた、Twitterによるコミュニケーションです。言ってしまうと今更感があることなのですが、フォローしている者同士が気軽に近況や感じたことを、とても緩い感じでシェアできるということに、すっかりハマってしまいました。とは言いつつも、インターネット上の掲示板としての性質を当然持っているものなので、それなりに発言には気をつけています（笑）。
（スパイク　齊藤氏）

映画「キック・アス」には、とてつもない衝撃を受けました。ただのバカ映画かと思って見たら火傷しました。その火傷は今でも癒えてなくて、いまだにときどきズキズキと嫉妬に痛みます。（スパイク　小高氏）

映画「アバター」に代表される3D映像の波がエンターテイメント界に吹き荒れた年だったと思います。ただ実際には、受け手になるユーザーとは距離としては乖離があったのも事実で、一芸として一瞬の盛り上がりはあるものの、ライフスタイルを変えるほどのものにはなっていかなかったというのが実情ではないでしょうか？　3Dが我々の生活の中に本当に入ってくるには、まだまだ時間がかかりそうだ、というのが感想です。
（セガ　酒井氏）

ベタですが、「ONE PIECE」がさらなる認知度を高めて、TVや雑誌で特集が組まれるだけでなく学問的見地からも研究する方が出てきている、流れというか渦でしょうか。驚くと同時に、この作品が今の時代に受け入れられ、共感を呼ぶ要素を数多く含んでいることを改めて認識させられたことでしょうか。（セガ　馬場氏）

韓国映画「息もできない」がよかったです。制作費をべらぼうにかけずとも、おもしろい作品は撮れるという「言うは易く行なうは難し」をまさに実現していると思います。あと、TSUTAYAの郵便返却サービス。返却を郵便にする、たったそれだけのことなのにすさまじく利便性が向上。思いついた人、尊敬します。（SCE　池尻氏）

『パタポン』の唄を歌っているブリコ君（中学生）とともに森見登美彦先生の「四畳半神話大系」にはまりました。青春を巻き戻したいというオッサンの僕の思いと、来るべきバラ色のキャンパスライフに憧れる若者の気持ちが別な次元でシンクロするおもしろい体験でした。
（SCE　小谷氏）

トヨタ、プリウス プラグインハイブリッド。ハイブリッドカーとEV（電気自動車）の間を埋める提案。充電にその燃料を頼るEVはエコではあるが、バッテリーの容量から走行可能距離に不安が残る。そこでトヨタは実際の車の利用実態を調査し、1日の走行距離の平均が20kmであることに着目。プラグインハイブリッドではその平均走行距離20kmを走行しきれる家庭用電源からの充電式バッテリーを搭載しつつ、ガソリンエンジンも搭載することで、日常走行においてのエコ・ドライブと、長距離利用への不安の払拭を実現した。ゲームにおいても日常のユーザーのゲーム体験の実態を詳細に調査し、その細分度や、プレイ時間帯、プレイ環境などに合わせた切り口での提案も必要と感じている。
（SCE　鈴木氏）

Twitterで毎日のようにつぶやいてました。普段絶対アクセスできないような有名人に直接（しかも気軽に）コメントを出せたり、ソーシャルネットワークならではの交友関係の広がりなど、これまでとは違う情報のインプット／アウトプット方法が確立されたことが印象的でした。反面、「うかつな一言」での炎上など、流行るスピードと新しいネットワークに対するリテラシー問題がアンバランスであったのも印象的でした。
（SCE　伴氏）

アンケートから見るクリエイターの「視点」

22ページにわたって掲載した特集「クリエイター71人が選ぶ2010年の注目ゲーム」。みなさんはクリエイターの方々が選んだタイトル（左右で紹介しているのはそのほんの一部ですが）を見て、どのように感じられたでしょうか。これらの方々以外にも、スケジュール等の関係でお答えいただくことが難しかった方がいたのは残念ですが、71名のコメントを見る限りでも、予想どおりの名作が挙げられていたり、意外なタイトルが挙げられていたりと、興味深い結果になったと思います。

そもそも本企画の発端となったのは、メディアやユーザーが選んだ「○○アワード」的な企画や、ソフト売り上げから見た「年間ランキング」などは数多く公表されているものの、一方で「ではゲームの作り手自身は、どのような視点で自分の作品以外のゲームを見つめているのか？」ということが気になったからです。そして寄せられた意見を見てみると、その視点は主に3種類に分かれた結果となりました。1つは我々ユーザーと同じ「プレイしてみての楽しさ」を中心とした視点。次は作り方やコンセプト、斬新さなどを評価している、いわばディレクター的視点。もう1つは、作品だけにとどまらず、そのプロモーション展開などを含めたプロジェクトのあり方を評価した、プロデューサー的視点の3つです。どのクリエイターの方が、どの視点で作品を語っているかをチェックしながら読み直してみると興味深いでしょう。なお、多くの方がチョイスした『HEAVY RAIN』と『レッド・デッド・リデンプション』の2タイトルについては、主にユーザー＆ディレクター的視点で評価している方が多かったのが印象的。また『LIMBO』などのダウンロードタイトルや、SNSのアプリを挙げる方が少なからずいたのも、特筆すべき点といえます。

もちろん今回クリエイターの方々が挙げたタイトルのほとんどは、ユーザーの評価も非常に高く、単に「玄人好み」の作品というわけではありません。今回の企画を機に、ぜひ未プレイの方々は各作品を、そしてそれに注目したクリエイターの方々の作品を、実際に手に取って体験していただければと思います。

タイトル以外に、昨年のゲーム市場全体に対するコメントについては、悲観的意見も少なからず見受けられました。その一方で、今年・2011年のゲームに関しては、新たなスタート、1つのターニングポイントとして捉えている方が多く、それはイコール、その方々が作り出す作品を受け取る我々ユーザーにとっても、1つのターニングポイントになるということでしょう。これからどのような楽しさ、新しさ、素晴らしさを持った作品が世に出てくるかを期待しつつ、今後もそれらを誌面で紹介していければと思います。　　（電撃ゲームス編集長　千木良章）



コール オブ デューティ ブラックオプス

■PS3／Xbox 360／PC
■STG(ファーストパーソン・シューティング)
■発売元：スクウェア・エニックス／開発元：Activision/Treyarch
■2010年11月18日発売　■¥7,980(税込)
■プレイ人数：1人用／オンライン対応(最大18人)

DATA

核戦争勃発の一歩手前までいったキューバ危機や、泥沼の戦いと言われるベトナム戦争など、冷戦下で起こった実際の出来事をもとにしたストーリーが展開されるFPS。白兵戦のほか、各種ビークルの操縦もこなしながら生き延びろ！ CIA工作員やソビエト連邦の元兵士など、複数の視点から描かれているのも特徴。



ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生

■PSP　■AVG(ハイスピード推理アクション)
■スパイク
■2010年11月25日発売
■¥5,229(税込)
■プレイ人数：1人用

DATA

ポップで楽しげな雰囲気のグラフィックながら、自らの生死をかけた学園裁判に臨むという緊張感ある設定で引きつける。集めた証言や証拠を弾丸として、相手の主張の矛盾をアクションゲームのように撃ち抜くことで論破していこう。大山のぶ代ほか、豪華声優陣によるフルボイス演出も必見！



Infinity Blade

■iPhone/iPod touch/iPad　■ACT
■Chair Entertainment Group, LLC
■2010年11月25日発売
■¥700(税込)
■プレイ人数：1人用

DATA

孤独な騎士の戦いが、美麗な3Dグラフィックにより生き生きと描かれる。直感的で反応に優れたタッチコントロールも特徴で、攻撃、回避、ブロック、呪文など、すべての動作は指一本でOK。剣、盾、鎧、魔法の指輪などには習熟度が設定されており、マスターすればキャラクターがスキルアップする。



ポケットモンスターブラック・ホワイト

■DS　■RPG
■発売元：ポケモン／販売元／任天堂／制作：ゲームフリーク
■2010年9月18日発売
■各¥4,800(税込)
■プレイ人数：1人用(通信プレイ時2～5人)

DATA

シリーズ14年目にして、4年ぶりの完全新作。エンディングまでに登場するポケモンを完全刷新し、低年齢層のファンはもちろん、かつてのシリーズのプレイヤーや、新たなゲーマー層にも普及した。通信要素を中心として、携帯ゲーム機としての最先端の試みを多数採用していることにも注目！



HEAVY RAIN -心の軋むとき-

■PS3　■AVG(サイコ・サスペンス)
■SCE
■2010年2月18日発売／ベスト版は2011年3月10日発売
■¥5,980(税込)／ベスト版は¥2,980(税込)
■プレイ人数：1人用

DATA

連続殺人事件をモチーフにしたサイコ・サスペンス。4日間の拉致後に溺死させ、その手に折り紙を残すという奇怪な「折り紙殺人鬼」が出没。事件の真相を追う4人の主人公たちは、それぞれ過酷な状況のなかで、さまざまな決断を迫られていく。愛は、どこまで貫けるのか。人は、どこまで許されるのか――。



レッド・デッド・リデンプション

■PS3／Xbox 360　■ACT(オープンワールド)
■発売元：ロックスター・ゲームス／
　開発元：ロックスター・サンディエゴ
■2010年10月7日発売　■¥7,340(税込)
■プレイ人数：1人用／オンライン対応(最大16人)

DATA

20世紀初頭のアメリカ地方とメキシコ地方がモデルとなっている、オープンワールドACT。馬を駆って広大なフィールドを移動し、銃を手にして壮絶な闘いを繰り広げるという、西部劇の世界を体感できる。野生動物を仕留めたり、お尋ね者を捕らえたりするなどの多彩なミッションも楽しい！



モンスターハンターポータブル 3rd

■PSP　■ACT(ハンティングアクション)
■カプコン
■2010年12月1日発売
■¥5,800(税込)
■プレイ人数：1人用(アドホック時は最大4人)

DATA

雄大なフィールドのなかで、大型モンスターを狩猟するハンティングアクション。新規のフィールドや多数の新モンスター、2匹同時に連れて歩くことができるオトモアイルーなど、新しい要素が満載となっている。もちろん友だちと一緒に狩りをするマルチプレイの楽しさは健在＆格別だ！



LIMBO

■Xbox LIVE アーケード　■A・AVG
■発売元：マイクロソフト／開発元：Playdead
■2010年7月21日配信
■1,200マイクロソフトポイント
■プレイ人数：1人用

DATA

モノトーンをベースにした、美しくもダークな雰囲気が漂うA・AVG。妹を捜すために、暗く不気味なLIMBOの世界に足を踏み入れた少年を、さまざまなトラップや展開が待ち受ける。シンプルな操作性にも関わらず、トラップを潜り抜けるために考え抜く必要があるなど、奥深いゲーム性が味わえるのが魅力的。

ニンテンドー3DS内蔵ソフト 徹底解析!!









ニンテンドー3DSには複数のソフトが内蔵されており、ゲームソフトを購入しなくても、本体だけでさまざまな機能を楽しむことができる。多彩な撮影モードで立体写真も撮影できる「ニンテンドー3DSカメラ」や、本体に付属している〝ARカード〟を使って数種類のゲームが楽しめる「ARゲームズ」など、ほかのゲーム機にはない新しい機能が満載だ。ここでは、それら内蔵ソフトの詳細を徹底解剖! 各ソフトの使い方や楽しみ方、攻略法など、ニンテンドー3DS内蔵ソフトを徹底的に楽しみ尽くす方法を解説する!

3DS本体をとことん遊び倒せ!!

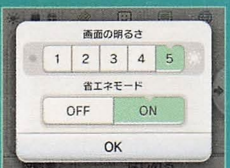
本体メニューで快適ゲーム生活

ホーム画面の上部に並んでいるアイコンや、本体設定をタッチしたことはあるだろうか? これらはゲームと直接関係のないアイコンだが、本体に関する設定や、フレンドの登録などを行うことができる。ゲーム中に使える数々の便利機能を知り、快適にゲームを楽しもう。

ゲーム中にメモを開ける

ゲームを一時中断し、タッチペンによる手書きでメモをとることが可能。謎解きのヒントや地図の道順、パスワードなどをメモしておくと便利だろう。書いたメモは、最大16枚まで保存でき、写真データとしてSDカードに保存して持ち歩くこともできる。

省エネモードに設定できる



3DSの連続稼働時間は、設定により3~5時間と変動し、画面の輝度を暗くするほど、バッテリーは長持ちする。「省エネ」モードにすると、画面の彩度と輝度を自動で切り替えてくれるため、バッテリーの消耗をおさえることが可能だ。



フレンドを登録しよう!

お互いが3DSを持っていれば、フレンドの登録が可能。フレンドコードを交換すれば、遠く離れたユーザーとも登録できる。登録すると、お互いがいつログインしたかがわかるようになり、「みんなにひとこと」という一言メッセージも、お互いに参照できる。



アイコンの並べ替えが可能

ホーム画面では、アイコンを最大60個まで表示できる。配列も変えることができ、60個のアイコンを1列に並べた状態から、6列×10まで変更可能なほか、タッチペンでアイコンを動かせば、並び順を自由に入れ替えられる。アイコンを動かしたい場合は数秒間タッチし続け、動かしたい場所にスライドさせてタッチペンを離そう。



インターネットに接続しておこう

無線LAN環境があるのなら「本体設定」からインターネット設定を行おう。そうすると「いつの間に通信」で、任天堂からのさまざまな情報を受け取れる。ニンテンドー3DSの「本体更新」を行うことも可能で、本体機能のアップデートや配信コンテンツの受信が行える。現在(3月15日)の時点では利用できない「インターネットブラウザー」などの機能も、5月末以降に使用可能となる予定だ。さらに、5月末に予定されている本体更新では、ゲームソフトのダウンロード購入が可能になるソフト「ニンテンドーeShop」も配信される。



思い出きろく帳

遊んだゲームや歩いた歩数を記録

「思い出きろく帳」は、プレイしたゲームとそのプレイ時間、および何時に何歩歩いたかを毎日自動で記録してくれるソフト。プレイ記録は、3DSだけでなくDSソフトも記録される。また歩数は、「すれちがい通信」に設定したときに1時間刻みで記録されていくので、自分の行動を細かく管理可能。さらに、歩数に応じて3DS対応ソフトなどで利用可能なゲームコインがもらえるごほうびもある。



▲ゲームコインは、100歩ごとに1枚もらえ、1日で最大10枚(所持コイン最大数は300枚)までためられる。

※ニンテンドー3DSの3D映像は本体でしかご覧いただけません。画面写真は2D表示のものです。

ニンテンドー3DSカメラ

みんなで盛り上がれる多機能カメラ!!

本体の外側に付いている2つのカメラで撮影することで、簡単に立体写真が撮影できる「ニンテンドー3DSカメラ」。音声でシャッターを押してくれる「セルフタイマー機能」など、ユニークな機能が満載だ。カメラのモードは全部で6種類あり、立体写真以外にも、さまざまな写真を撮影できる。撮影した写真は3DS本体ですぐに参照でき、設定したテーマに合った写真が自動で選出されるスライドショーなどが楽しめる。



▲レバーの部分をタッチすると、メニューが開いて、カメラの種類や写真のコントラストなどを変更できる。

いろいろな写真が簡単に撮影できる!

状況に合わせて6種類のカメラモードを切り替えるだけで、さまざまな写真を簡単に撮影することができる。おもしろ写真を撮る機能だけでなく、暗い場所での撮影に特化したモードも。具体的にどんな写真が撮れるのか、代表的なモードを編集部で撮影した写真と合わせて紹介しよう。



合体カメラ

▲内側と外側のカメラを合体させるモード。2人の顔を合体させるモード。一方の輪郭に、もう一方の顔のパーツがはめ込まれる。



キラキラカメラ

▲マイクに息を吹きかけると、ハートや花など、さまざまな効果がランダムで表示され、カワイイ写真が撮れる。





不思議カメラ

◀▲撮影時の画面は真っ暗になっており、撮影するまでどんな写真が撮れるかわからない。ときにはこんな不思議な写真も……。

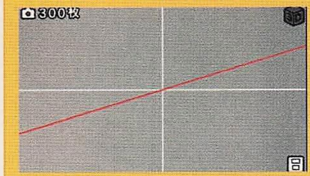
ニンテンドー3DSカメラ ～まめちしき～

●「合体カメラ」では、アイドルの写真などを使って合体することもできる。
●画面下にいる小さなインコをタッチすると、いろいろな情報を教えてくれる。
●Ⓨボタンで「写真を撮る」と「写真を見る」をワンタッチで切り替え可能。
●「写真を見る」で表示されている写真は、SDカードに保存されていると白枠になり、本体に保存されていると黒枠で表示される。
●「写真を見る」画面で各日付のアイコンをタッチすると、日付ごとに写真を小さくまとめておくことができる。
●3DSで写真を撮影すると、"JPG"と"MPO"の2種類のファイルが同時にSDカードに保存される。"JPG"ファイルは、左の外側カメラに該当する画像のみのデータを保存しており、パソコンなどでも閲覧できる。それに対して"MPO"ファイルは、1つの写真につき左右両方の画像データが一緒に記録されている立体写真用のファイル。これをパソコン経由などでコピーすれば、ほかの人の3DSでも、その画像の立体写真を見ることができる。



▲3DSの上画面で中央になるように撮影した画像の"JPG"ファイル。左視点のみの画像が保存されていることがわかる。

●十字ボタンの下を押すとグリッドが表示される。色つきの線を平行線に合わせることで、地上と水平な写真が簡単に撮影可能。



▲3DSが水平になると、赤色の線が緑色になる。ちなみにこれは、角度や角速度を感知するジャイロセンサーを利用している。

「写真を見る」からラクガキできる!

「ニンテンドー3DSカメラ」やゲーム内で撮影した写真に、数種類のペンやスタンプで自由にラクガキすることができる。吹き出しをつけてセリフを書き込むといった、写真の加工を楽しもう。



▲保存して完成！ ラクガキ前の写真は別のデータとして残っているので、仮にまちがって保存したとしても大丈夫だ。



▼写真は不思議カメラで撮れた別の写真。ペンやスタンプでラクガキしていく。

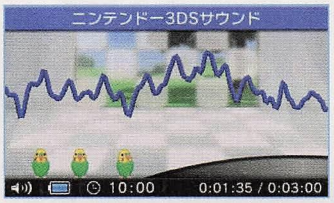


▲「ニンテンドー3DSカメラ」で「写真を見る」を選択。写真を選んでラクガキをタッチしよう。

ニンテンドー3DSサウンド

"音"を"楽しむ""音楽"ソフト!!

自分の声やさまざまな音を録音し、加工して遊べるソフト「ニンテンドー3DSサウンド」。"MP3"や"MP4"などの一般的な形式の音楽データを認識し、音楽プレイヤーとして再生できる。ランダム再生や繰り返し再生など、プレイヤーとしての機能も充実している。「すれちがい通信」では、お互いが聞いている楽曲の情報をやり取りしたり、「すれちがいヒットチャート」で自分の周辺ではどんな曲が人気なのかを調べたり、「すれちがい相性診断」で同じ音楽の趣味を持った人を見つけることもできる。



▲ヘッドホンを接続すれば、本体を閉じてもスリープモードにならず、音楽を聞き続けられる。

音源を加工して遊ぼう!

音源を加工できる特殊なエフェクトが、音楽ファイルには4種類、録音した音声ファイルには12種類用意されている。音楽ファイルは、カラオケ化したり、ファミコンのような8ビット音にすることが可能。音声ファイルは、インコの声やトランペットの音に変換できる。また、どちらの音源も再生速度や音の高さを自由に変更可能なので、有名なセリフなどを録音して加工するといった遊びも楽しめる。



▲選択したエフェクトアイコンをもう一度タッチすることで、画面に表示されているエフェクトを変更することができる。

ニンテンドー3DSサウンド ～まめちしき～

●「ニンテンドー3DSカメラ」同様、インコにタッチすると複数の情報が得られる。
●音楽ファイルを再生中、L・Rボタンで太鼓やタンバリンといった効果音を鳴らすことができる。またⓍ・Ⓨボタンでコインなどの効果音にも切り替え可能。
●コインの効果音を100回鳴らすごとに、特殊な効果音が1回鳴る。どんな効果音が鳴るかは、自分で確かめてみよう。
●音楽ファイルを再生中、下画面の中央にあるヒモを引くと、ビジュアライザーが切り替わる。また、一部のビジュアライザーはスライドパッドとL・Rボタンで操作可能。
●音楽ファイルをパソコンからSDカードに入れる場合、第1階層の"Nintendo 3DS"フォルダ内のものは認識しないので、それ以外の場所に"music"などのフォルダを作ろう。選択したフォルダ内の音楽のみを再生する機能があるので、ジャンル分けしたフォルダを作り、各音楽ファイルを振り分けて入れておくと、再生するとき便利だ。

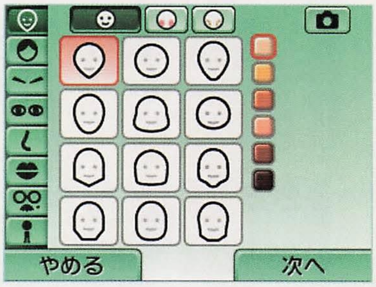


Miiスタジオ

Mii STUDIO

自分や友だちの分身を作って楽しもう！

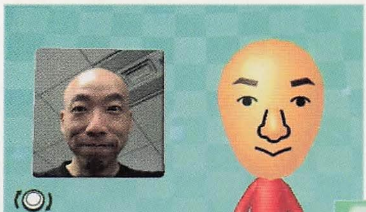
Wiiでおなじみ、プレイヤーの分身として、パーツを組み合わせて作るキャラクターMii。3DSの「すれちがい通信」や「フレンドリスト」では、設定したMiiが似顔絵キャラとして表示される。Miiを操作してプレイするソフトも存在するので、3DS本体を手に入れたら、自分のMiiを作っておくといいだろう。また3DSでは選べるパーツが大幅に追加され、自分だけでなく、家族や友人、アニメキャラクターに似たMiiなど、豊富なバリエーションのMiiが作成可能。おもしろいMiiを作って人に配ったり、逆にほかの人が作ったMiiを受け取ったりといった、Miiを通じた、さまざまな交流を楽しめるようになっている。



◀髪型や肌の色、目や眉毛の角度など、細かく作り込んでいこう。メガネやヒゲといったパーツなども付けられる。

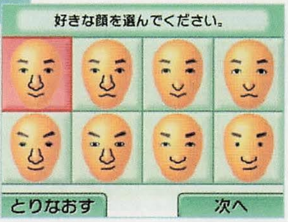
カメラを使ってMiiが作れる！

性別や髪型をあらかじめ設定し、内側カメラや外側カメラで人の顔を撮影すると、その写真をもとにしてMiiが作られる。雑誌などに掲載されているアイドルの写真を撮影しても作れるので、Miiを自力で作るのが苦手な人にとって、便利な機能となるだろう。



▲シンプルな背景で、眉毛が見えるように撮影しよう。微笑んで撮影すると、ちゃんと笑った口が選ばれる。

微調整してさらに似せよう！



◀よりいっそう似せるため、目や鼻の位置、サイズを自分で微調整して完成！

作ったMiiでゲームを楽しもう！



▶「Miiさつえい」では、まるでMiiが現実世界にいるような写真が撮影可能。

「ARゲームズ」の「Miiさつえい」(P.43参照)と、「すれちがいMii広場」(左ページ参照)は、1人以上Miiを作ると遊べるようになる。「Miiさつえい」では、作ったMiiにさまざまな表情・ポーズをつけて撮影することが可能だ。

Miiスタジオ ～まめちしき～

●Wii「似顔絵チャンネル」、DS「トモダチコレクション」からMiiを受け取れる。

●ホーム画面で「Miiスタジオ」を選択すると、上画面で回っているMiiの顔写真が保存しているMiiに置き換えられていく。

●各部屋にいるMiiたちは、放置しておくと、さまざまなアクションを見せてくれる。居眠りしたり、くしゃみをしたり、Mii同士で会話したりと、微笑ましい姿を見せてくれるので、観察してみよう。

●「えらぶ」からMiiを選択し、タッチしたままスライドすると、選択したMiiを自由に移動させることができる。別の部屋に直接移動させるのも簡単だ。ちなみにMiiを移動させる際、部屋にほかのMiiがいると、持ち上げられているMiiを見上げて、その動きを視線で追い続ける。

●十字ボタン左+Ⓧボタン+Ⓨボタンを同時に押すと、受信拒否設定の登録画面になる。不快に感じたMiiの作成者を受信拒否すると、その作成者の作ったMiiは表示されず、代わりのMiiを表示。受信拒否は「本体設定」の「データ管理」で解除可能だ。

自分で作ったMiiを画像やQRコードにして配信できる！

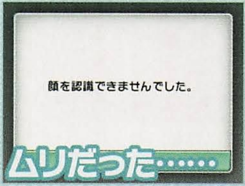
自分で作ったMiiは「Miiスタジオ」でいつでも設定の変更や手直しすることができる。渾身のMiiを作ったら「Miiスタジオ」で画像化して、ニンテンドー3DSを持っていない人にも見てもらおう。3DSでのみ読み込み可能なQRコードに変換して、ブログなどに貼り付ければ、遠く離れたところにいる人にも作ったMiiを受け取ってもらうことができる。逆に、ほかの人が作ったMiiを自分のニンテンドー3DSに取り込むことも可能だ。



▲Miiは100人まで保存できる。1つの部屋に10人まで並べることができ、L・Rボタンで部屋を切り替え可能。

気になることを検証してみた!!

検証1 アニメキャラのMiiをカメラで作れるかやってみた



ムリだった……

写真でMiiが作れるのなら、アニメのキャラを撮影したらどうなるか、編集部は美少女キャラや少年漫画で検証を試みた。しかし結果は惨敗……。アニメキャラの顔は、人間の顔として認識されない結果に終わった。

検証2 ニンテンドー3DSを持って舞浜に行ってみた



Miiと電車に乗ってみた

3DS発売1週間後、Miiを連れ、夢の国へと続く駅・舞浜へ向かった。その結果、25人とすれちがうことに成功！　午後3時～10時の間で約2万歩を踏破した。Miiがいれば、1人でも寂しくはなかった……。

編集部で作ったMiiを公開！

目や鼻の位置、角度の調整、メガネなどを活用することで、ちょっと変わったMiiが作れる。ここで、編集部で作ったMiiを3DS専用QRコードつきで紹介！

いろいろなところで結構見かける？



ピエロさん

唇の周りに赤いサングラスをかぶせて、ピエロっぽい化粧をアピール。どこかで見たことあるような……？

宇宙人っぽいってよく言われる



グレイさん

眉毛はナシ。鼻は極力小さくし、口に重ねて隠してみる。宇宙からの侵略者といったら、やっぱりグレイ！

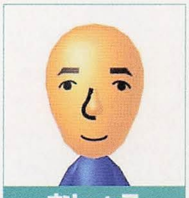
大きな口がチャームポイント



くちさけさん

目の位置に眉毛。目を口の位置まで下げて、真ん中に黒いヒゲを置いてギザギザの口を表現。「あたしキレイ？」

いわずと知れた電撃ゲームス編集長



おしょう

坊主頭で作ればイヤでも似てしまう。シルエットがグレイさんと似てると思っても、決して言ってはいけない。

※ニンテンドー3DSの3D映像は本体でしかご覧いただけません。画面写真は2D表示のものです。

すれちがいMii広場（ひろば）

たくさんすれちがって冒険に出発しよう!!

「Miiスタジオ」で1人以上Miiを作ると遊べるようになる。好きな挨拶や趣味などを設定したMiiを1人登録することで、同様に設定された3DS同士でMiiとすれちがうことが可能になる。2回以上すれちがったMiiには〝個別メッセージ〟や〝Miiへの評価〟を送ることができ、ユーザー間の交流などに役立つだろう。一度にすれちがえるのは10人までで、「すれちがいMii広場」を開いて確認するまでは、それ以上すれちがえない。また「すれちがいMii広場」では、すれちがい通信機能を利用した2つの遊びを楽しむことができる。これらの遊びは、すれちがったMiiの力を借りるとラクに進めるので、より多くの人とすれちがうことが重要だ。なお、すれちがいを確認して〝遊ばずにタイトルに戻ってしまう〟と、それらのMiiは過去のものとなり、参加できなくなるので注意しておこう。



◀すれちがったMiiがどんどん広場に集まり、プロフィールや最近遊んだゲームなどを見ることができる。

7枚のパネルを完成させよう! ピースあつめの旅



すれちがったMiiから1枚ずつピースをもらっていき、それぞれ絵柄の異なる7枚のパネルを完成させていく。完成したパネルは立体画像となり、さまざまな角度から見ることが可能。剣を振るなどのアクションも見ることができる。

▲「ゲームコイン」を消費してもピースはもらえるが〝ダブる〟ことがあるので、使う場合は所有ピース数の少ない序盤のみにしておこう。

パネルの種類
- ●メトロイド アザーエム ●マリオ&クッパ
- ●スーパーマリオギャラクシー 2
- ●ゼルダの伝説 ●星のカービィ ●ピクミン
- ●New スーパーマリオブラザーズ Wii

ゴーストを倒してぼうしを集めろ! すれちがい伝説





すれちがったMiiたちが〝勇者〟となって、ゴーストにさらわれた王（自分のMii）を救出する冒険の旅へと出発する。立ちはだかるゴーストを倒しながら、いくつもの部屋を進んでいき、クリアを目指していく。その道中では、戦利品の宝箱から、さまざまな〝ぼうし〟を入手できる。手に入れたぼうしは「すれちがいMii広場」でのみ身に付けることが可能だ。

▲剣とまほうを使い分け、力を合わせてゴーストを倒していこう！

▶「ゲームコイン」を払って、さすらいの勇者を雇うこともできる。

すれちがい伝説徹底攻略

戦う順番が勝利のカギ!

選べるコマンドは3種類。「剣」「まほう」「あとで」があり、「あとで」を活用して勇者をどの順番で戦わせるかが重要になってくる。例えば、ほかの勇者の攻撃回数を増やすまほうを使える勇者がいたら、その勇者が先頭にくるまでほかの勇者を後列に送り、そのまほうを使って戦いを始めると効率的だ。勇者のレベルやゴーストの状態によって、戦わせる勇者を選んでいこう。なお、Rボタンで早送りが可能だ。

Point1 すれちがってレベルアップ!

同じMiiと複数回すれちがうと、そのMiiは勇者としてレベルアップしていく。レベルは最大7まで上がり、剣やまほうの威力も大きくなる。勇者は基本3回までしか攻撃できないが、戦っているゴーストを倒すと攻撃回数がリセットされ、次のゴーストにも再び攻撃できる。高レベルの勇者なら、1人で複数の部屋を攻略することも可能だ。

Point2 服の色で能力が変化

勇者が着ている服の色によって、使えるまほうは変化。赤色の勇者の攻撃はブルーゴーストに大ダメージを与えられるなど、有利・不利が発生する。服は「Miiスタジオ」でいつでも着替えられるので、よくすれちがう人の進行具合に合わせて着替えるのもアリだろう。〝服とまほうの関係〟を示した左の表を参考に、各部屋を攻略していこう。

■勇者の服の色に関連した敵の対処法



ブラッドゴースト
効果 赤い服の勇者の攻撃を弱める
対処法 青い服の勇者の攻撃で大ダメージ



ブルーゴースト
効果 青い服の勇者の攻撃を弱める
対処法 赤い服の勇者の攻撃で大ダメージ



盾
効果 ダメージが与えにくい
対処法 盾と同じ色の勇者で破壊可能

■勇者の服の色に対応する魔法の効果

服の色	効果
赤	炎で全体を攻撃
橙	勇者全員のやる気アップ（勇者全員の攻撃回数+1）
黄	砂嵐を起こす（勇者の命中率ダウン、敵が目をこする間、続けて攻撃可能）
黄緑	敵を眠らせる（敵が寝ている間、続けて攻撃可能）
緑	次の勇者が一時的にレベルアップ
青	水で全体を攻撃
水色	相手を凍らせる（敵が凍っている間、続けて攻撃可能）
桃	勇者全員を興奮させる（敵に与えるダメージが3倍になる）
紫	敵を毒にする（ターンごとに敵に追加ダメージ）
茶	さすらいの勇者を呼ぶ（レベル−1～+1のウサギ勇者を呼ぶ）
白	明かりを灯す（部屋を明るくする）
黒	あたりを真っ暗にする（部屋を暗くする）

■勝利後にもらえるぼうしの例



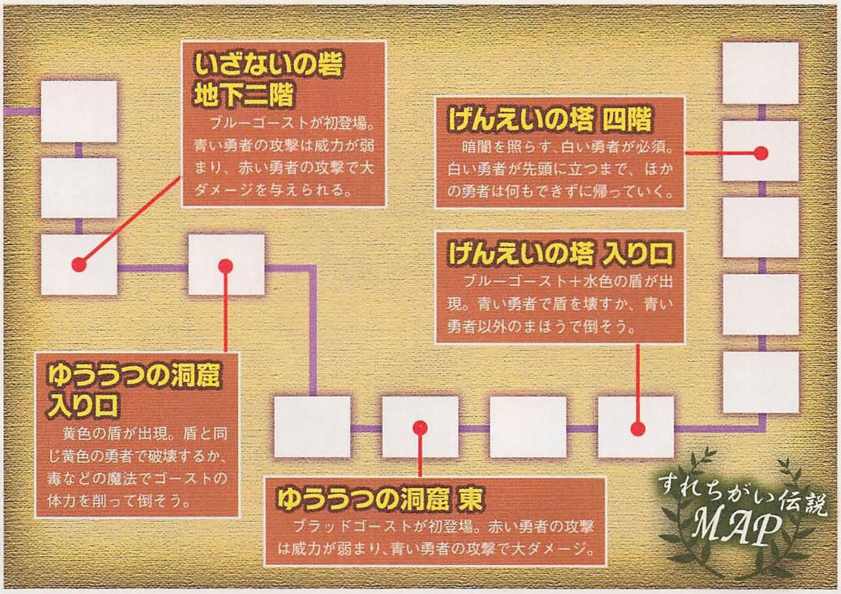












顔シューティング

身近なものを取り込んでオリジナルSTGが楽しめちゃう

「顔シューティング」は、ニンテンドー3DSのカメラで自分の顔や友達の顔などを撮影すると、その顔が敵キャラクターとして次々と襲ってくるようになるSTG。ゲームを最初に起動したときは、内側カメラしか使用できない設定になっているため、基本的に自分の顔を撮影してプレイすることになるが、その後は外側カメラもオープン！　さまざまな被写体でプレイできるようになる。「ニンテンドー3DSカメラ」の合体カメラと違い、人間の顔以外の動物や無機物なども撮影して遊ぶことができるため、プレイヤーの思考しだいでいくらでも遊びの可能性が広がるゲームとなっている。ちなみに用意されているステージは、4つの基本ステージと2つのボーナスステージだ。



◀「遊んでもらう」の項目をプレイするとキャラがキスをしてくる。ここは女の子の顔で遊びたいところ！（写真は男）



▶平常の顔で撮影しても3DSの機能で泣き顔や怒り顔などを作り出してくれる。表情は「顔コレクション」で確認可能。

ステージワンポイント攻略

ステージ1 鉄球を撃ってバリアを破壊！

ステージ1のボスはある程度ダメージを与えるとバリアを張る。この状態のときは普通にはダメージを与えられないが、鉄球を撃てばそれを吹き飛ばして攻撃できる。



▲ボスと鉄球が重なるタイミングで、鉄球を狙って攻撃しよう！

ステージ2 ニセモノにはご用心！

ステージ2のボスはホンモノの顔以外にニセモノの顔が多数登場し、プレイヤーを惑わせる。ニセモノの顔を攻撃してもダメージは与えられないのでしっかり見極めよう。



▲デコレーションされているほうがニセモノの顔。オリジナルを狙おう。

ステージ3 ザコを反転してボスを攻撃！

ステージ3のボスはザコ敵を吐き出すが、このザコにボールを浴びせると顔が反転する。全員を反転させれば、ボスの額に弱点が出現してダメージを与えられるように！



▲全員の顔をひっくり返したら、額の赤い部分を狙っていこう！

ファイナルステージ レーザー反射方向に注意

最終ステージのボスはレーザーを反射させて砲台を破壊していく。そのあとに登場するアフロ頭は、アフロ部分を攻撃すると反撃を食らうので、顔の部分だけを狙おう。



▲レーザーの反射方向は、ボスの回る方向の逆。先読みして攻撃しよう。

例えばこんな写真を取り込めばゲームがもっと楽しくなる!!

自分の顔


◀自分にバカにされているみたいで腹が立ってしまいがち。

恋人


▲わざとミスしてキスされていきたい。

※編注：ライターの一方的な希望です。

友だち


▲これは遠慮せずに本気で倒せそう。

父親


▶ときに男は、父親を越えなければいけないときがくるのだ。

イヌ


▶ノラ犬に襲われたような気持ちになれる。

ネコ


▼癒し系の代表であるネコも、ここでは本気に！

マリオ


▲ついにマリオが敵として立ちふさがる!?

アルパカ


▶よくわからない動物も緊急参戦だ！

からあげ


◀美味しそうな姿に、間違えて口まで開けてしまいそう！

市松人形


◀色白なお肌が特徴。人形とはいえ、その動きはとても機敏！

猫耳萌子


▶本誌マスコットキャラ(?)も勝手にコラボ！

もちろん どこでもゲームのステージになる!!

さまざまな写真を敵として登場させることができる「顔シューティング」だが、ステージがその場の風景になっている点にも注目！　本作では敵を放っておくとどんどんステージを破壊し、風景を変えていく。その様子は「どこでもカメラ」機能で写真に収めることができるので、ぜひ敵に浸食された、おかしな風景も撮ってみよう！



▲旅行の思い出の1枚に「顔シューティング」というのも一興。



▼顔を撮らせてもらった本人の前でプレイ。どっちがホンモノ？

顔シューティング ～まめちしき～

●「ニンテンドー3DSカメラ」で人間の顔を保存していると、「顔シューティング」を立ち上げたときにその顔をゲーム内に持ってきて、使用するか聞かれることがある。
●ゲームをプレイしていると、まれに蝶々が現れることがある。これにボールを当てると、体力を回復することができる。
●ステージには撮影した敵以外に「顔コレクション」に保存されたキャラも登場。このキャラを攻撃すると得点がアップする。
●ゲーム中に撮った写真は、ゲームをクリアしないと保存することはできない。逆に一度クリアしたステージの場合、途中でゲームオーバーになってしまっても途中で撮影した写真を保存しておくことができる。
●「遊んでもらう」モードをすべてクリアすると「ボーナスモード」が出現する。これは画面が水中のようになり、対象を水底に落とさないように撃ち続けるステージで、通常のステージとは一風変わったルールで遊ぶことができる。
●「ボーナスモード」の出現条件を満たし、なおかつ合体カメラで遊んでいると「エクストラステージ」が出現する。このステージでは、今まで登場したボスが総登場する。



▲ゆっくり下降していく顔を落とさないように撃ち続ける「ボーナスモード」。

※ニンテンドー3DSの3D映像は本体でしかご覧いただけません。画面写真は2D表示のものです。

ARゲームズ ～まめちしき～

●15種類の魚を釣り上げると、キングサイズの魚が釣れるようになる。
●「つり」をしているときにジュゲムが出現することがあり、その間のみゲッソーを釣り上げることが可能。そのほかにも、UFOなどが出現することもある。
●「時計」では時間によって呼び出せるものが変化。朝はニワトリ。

ARゲームズ
Augmented Reality GAMES

3DSをのぞけばいろいろなものが立体で出現!!

「ARゲームズ」は本体付属のARカードを外側カメラで写しながら遊ぶゲーム。"?"のARカードを置くと、その上にメニュー画面が現れ、さまざまなゲームが遊べる。最初から選択可能なのは「マトあて」と「キャラさつえい」の2種類で、「マトあて」をクリアすると「タマつき」と「Miiさつえい」が出現。「タマつき」をクリアすると「つり」と「らくがき」が出現。さらに「つり」をクリアすると「うってみると…?」が現れ、裏メニューを呼び出せる。そこでゲームコインを消費すると新たなゲームが手に入るので、すべて遊び倒そう!


▲立体視を駆使したゲームの数々には、これまでのゲームでは味わえなかった新鮮さとオドロキが!

ARゲームズで遊べる作品

ここでは「ARゲームズ」で遊べる作品を一挙紹介! これだけで何カ月も遊べちゃう!?

地球儀
地球儀を回そう!
立体的な地球を見ることができる。Ⓐボタンで弾を撃つと高速回転させることができるが、やりすぎると壊れてしまい、買い直すハメに……。



▲マーカーにて現在地も表示される。

魚ずかん
釣った魚はここで鑑賞!
「つり」や「フリーつり」で釣った魚を鑑賞できるモード。また、まだ釣っていない種類に関しても、ヒントが表示されるのでいろいろと参考になる。


▲釣った数も表示されるので、自慢できるかも?

つり
いつでもつりバカ!
3DS本体を傾けて釣り竿を垂らし、魚を釣るゲーム。1回あたりの制限時間は2分間となっており、最後には巨大なドラゴンが登場!



▲プレイする時間によって釣れる魚も変化!

らくがき
描いた絵が立体になる!
3DSごしの風景にらくがきをしたり、スタンプを貼ったりすることができる。らくがきしたイラストは、3D表示ONで立体的に表示される。


▲お手本のイラストをなぞったりすることも可能。

マトあて/マトあて2
視点を変更してマトを探そう!
隠されているマトを探し出し、撃ち抜いていく。マトは立体的な死角になっていることがあり、視点を変更しないと見つからないことも!


▲画面では3つしかマトが見えないが……?

時計
ハト時計に癒されよう
立体的に再現されたハト時計が出現する。本体を動かすことで視点を変えることができ、スライドパットで時計の針を進めることも可能だ。


▲Ⓐボタンを押せば任意でハトを呼び出せる。

モコモコ
平らな場所をモコモコ!
カメラに表示されている映像に高低差をつけ加えることができる。基本的には、画面をタッチする時間が長ければ長いほど高低差が現れる。


▲身近なものを置いて変化を楽しもう!

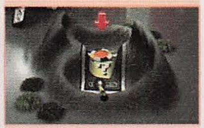
フリーつり
気ままな釣りを楽しもう!
基本的には「つり」と同じだが、こちらは時間制限がなく、いくらでもプレイできる。どちらかというとコンプリートを目指す人向けのモード?


▲実際の釣りのようにのんびりとプレイできる。

Miiさつえい/キャラさつえい
キャラクターを召喚せよ!
「Miiスタジオ」のMiiや任天堂のキャラクターを呼び出して撮影可能。ワンボタンでキャラの大きさやポーズを変更することができる。


▲複数のキャラクターを同時に呼び出せる。

タマつき/タマつき2
ボールを導こう!
鉄球を棒でつついてゴールに導くゲーム。地形が立体的に盛り上がるため、プレイヤーの視点が重要に。「2」はさらに難易度が上昇する。


▲地面が盛り上がり、すぐさまステージに変化!

3DS座談会



俺たち3D夢中世代!!

30代を目前に控えた編集とライター。彼らは、今完全に3DSに夢中! もう立派な大人である2人を惹きつける理由とは、なんなのだろうか? ここでは座談会から飛び出た本音から、その魅力に迫っていこう!

編集 ほら、見てごらん、俺のからあげ弁当がこんなに3Dだよ……。
ライター おぉ～。3DSカメラで撮った写真ですね。改めて見るとホントに奥行きがハッキリしてますね。
編集 もちろんゲームもやるんだけど、カメラとして持ち歩くのも楽しいよ。SDカードに保存できるから、パソコンにも写真を転送できるし。
ライター 3DSって「いつの間に通信」もあるから、ついつい持ち歩いてしまいますよね。個人的におもしろいと思ったのは、「すれちがい通信」を使って、仕事場で誰が何時に出社したのかわかるようになったことです。これは斬新(笑)。
編集 すれちがいは2回目から個別メッセージも送れるようになるから楽しいよね。秘密のやり取りしたり。
ライター そうそう。あと「すれちがい伝説」で白い服が必要になったので「白い服をお願いします」って書いたら、白い服の人だらけになって笑いました。うれしかったけど、「なんだ、この集団は!?」と(笑)。
編集 そう考えると、3Dという技術だけでなくコミュニケーションツールとしても発達しているよね。
ライター そうですね。でもやっぱり「顔シューティング」や「ARゲームズ」をプレイして「3DSのゲームとしての可能性はスゲー!」と感じました。たとえば「顔シューティング」で取り込んだ顔が勝手に表情を変化させたり、風景を食べたりしていく様子とか。

編集 確かに。「ARゲームズ」の「マトあて」での、奥行きを生かした仕掛けも未来を感じるよね。
ライター 3DSの内蔵ゲームは、3DSの可能性を直に感じられていいですね。早くいろいろなメーカーの新しいゲームも遊びたいですよ。
編集 ゲームとともに育った我々の世代は、今はやっぱりどこかでマンネリ感も感じつつあるのかもね。でも、3DSは「いったいこのハードでどんなゲームを作るんだろう」という予想がつかないから、純粋にドキドキできるのかもしれない。
ライター 内蔵ソフトを遊んでみて「自分で遊びを作れる」ハードなのかな、とも感じました。これはゲーマーにこそ必要なハードなのかも。
編集 てか、ゲーマーもライトユーザーもみんな買うべし!

すっかり3DSのトリコ!!



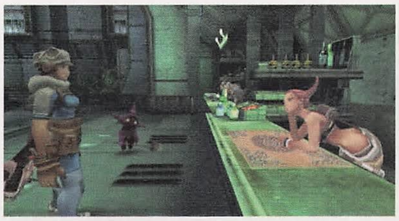
パンゲア探究
Pangea Inquiry
【特別編】

クラフト&マイスターが『アースシーカー』で目指したモノ

発売まであとわずか! 情報総まとめ&インタビューをお届け!

須藤克洋氏と船水紀孝氏が率いるクラフト&マイスターが、初めて完全オリジナルタイトルとして世に送り出す『アースシーカー』。これまで5回にわたり、その独特の世界観を中心にお伝えしてきたが、今回は本作誕生の秘話も飛び出す船水・生方両氏へのインタビューをボリュームたっぷりで掲載。P.59のREVIEWとあわせてチェックしてほしい。





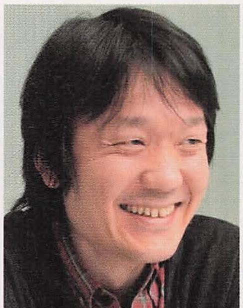
クラフト&マイスター取締役/ゲームデザイナー
船水紀孝氏

カプコン在籍時は『ストリートファイター』シリーズや『モンスターハンター』の開発に携わる。本作では、全体の統括&ゲームデザインを担当。



クラフト&マイスタープランナー
生方太樹氏

以前は、カプコン出身のプロデューサー・岡本吉起氏率いるフラグシップに所属。『アースシーカー』では、ディレクターを務める。











▶アースノイドの傍らには、探索に協力してくれる小さくてカワイイけど不思議な生物のガーディアンたちが!

■『アースシーカー』の世界観

そう遠くない未来――ブラックホールの接近にそなえ、宇宙船にありとあらゆる財産を積み込んで地球を脱出した人類。しかし彼らは移住先の星を見つける前に、予期せぬ事故で滅亡してしまう。そして自動操縦により、とある惑星に不時着した宇宙船は、あらかじめ組み込まれていた〝地球再生プログラム〟によって惑星への定住と、冷凍保存されていた受精卵を使った人類のクローン誕生を実行。その結果、第2の人類といえるアースノイドが生まれた。アースノイドたちは、長い時を経て街へと変化した宇宙船パンゲアを拠点に〝地球の再生〟を目指して、不時着時に惑星に散らばってしまった地球の遺産収集に奔走する。

EARTH SEEKER
アースシーカー

Wii	アースシーカー
2011年4月7日発売	¥7,140(税込)
ACT / SF / 冒険	ジャンル ACT
	メーカー 発売:角川ゲームス/制作:エンターブレイン/開発:クラフト&マイスター
	備考 プレイ人数:1人用

コンセプトは、お菓子を食べながら遊べるACT!

——まず、Wiiで『アースシーカー』を作ることになった経緯を教えてください。

船水紀孝氏（以下、船水） もともとWiiで、あるタイトルを制作していたのですが、企画段階でお蔵入りになってしまったんです。でもWiiの基礎研究を踏まえて、うちの会社もうちなりのオリジナルタイトルを作りたいねと話し合っていました。そんなときに、エンターブレインの浜村社長とお食事する機会があって、その話が出たときに「じゃあ、うちでやればいいじゃない」と仰ってくださったんです。それがきっかけで始まりました。

——角川ゲームスの発表会で「アクションが苦手な人でもプレイできる、アクション要素のあるゲームを」と仰ってしましたが、それを目指すきっかけになったような出来事があったのでしょうか?

生方太樹氏（以下、生方） 最初は「ポテチを食べながら遊べるアクションゲームにしよう」と話していたんですよね。

船水 そうそう。お菓子をぼりぼり食べながら遊べるアクションゲームを作ろうって。ポーズを押して中断するのではなく、お菓子を食べながら、ジュースを飲みながら、「うーん」と考えられて「あ、やっぱやめた」ということができるようなアクションです。今や500万人がプレイしている『モンスターハンター』シリーズでさえ、いまだにプレイできないという人や、プレイしているけど「どちらかというとアクションは苦手」という人は多い。確かに『MH』によってアクションゲームをプレイできる人は増えました。それでも反射神経に頼らずに、でもアクション要素が入ったもので遊びたいという人は多いと思うんです。だから、アクションゲームのルールと要素にのっとっているけれど、反射神経や高い難易度に縛られないものにしたかったんです。既存のジャンルの作品を作る場合、ゲームを作る側って「縛られる」んですよね。特にシリーズ作品の場合、段々と作っている側が自分たちやユーザーの望む形に縛られてくる。それについていける人はついていきますが、そういうアクションではなくて、幅の広い層に向けた、ライトにもヘビーにも振れるようなゲーム性を持った新しいアクションを作りたかったんです。

——そういった理由で「タイムストップバトル」が生まれたわけですね。ですがとっつきやすいとなると、バトルの歯ごたえとのバランスが難しそうです。

生方 ほかのゲームでもありえると思うのですが、モンスターの特性や動きに関しては、同じものが続くと、おもしろくなくなります。歯ごたえというものを感じません。ですから本作では、特に気をつけてモンスターの動きに特徴を持たせています。

船水 アクションゲームに特有の動きや攻撃方法など、そういった特徴を敵に持たせたうえで、それにどんな幅を持たせるかを考えました。例えば敵にヌルいパンチとごっついパンチがあって、通常はヌルいパンチしか繰り出してこなくても、自分がある行動をとると敵がそれに反応してごっついパンチを連発してくる場合がある。そこが、アクションゲームのルールにのっとっているところですね。基本的に『アースシーカー』は、プレイヤーキャラクターをとっぱらって別のゲームのプレイヤーを持ってきてもアクションゲームになるようにしています。それと、今回の調整のコンセプトに「重箱の隅をつつくのはやめよう」というのがありました。初めてのタイプのゲームだし、ゲームシステムを逆手にとってプレイしていただいても結構。それが楽しいと思うのだったら、ワザと敵をハメてしまうのもアリですよ、と。プレイヤーがやりたいことなら、多少反則的だと感じても残しておこう、わざとつぶさない方向でいこうということです。

生方 結構、デバック会社から突っ込みがありましたけどね（笑）。

船水 でも、ある意味これまでのゲームの幅を狭めてきたのは、そういう調整なんじゃないかと思うんですよ。だって、敵をハメるのっておもしろいじゃないですか。それを意図的にできたらおもしろい。でも、いつでもできたらおもしろくない。そのさじ加減が難しいんですけれどね。いつでもできないように、でもやろうと思えばできる、みたいな。『アースシーカー』のバランスが、そういう意図どおりになっているかどうかは、最終的にユーザーの判断を仰ぐことになりますが。

——プレイヤーも攻撃はできるものの、攻撃のメインはガーディアンが担う、という形も、「苦手な人がとっつきやすいように」するためですか?

生方 ガーディアンはエナジーボールで、プレイヤーは武器で攻撃するという役割分担みたいなものは最初から決まっていました。

船水 そこをうまく使い分けて、3匹のガーディアンに個別に攻撃させるか、それともアクションカートリッジを一度に3つ消費して3匹に協力して攻撃させるか、といった戦略性ですね。開発時はこの要素、特にカートリッジの数と回復スピードのバランス調整に時間がかかりました。そのぶん一番よくできている部分です。

——プレイヤーとガーディアンはバランスよく使っていったほうがいいのでしょうか?

船水 いや、そこは自由ですね。スタッフの中には初めからガーディアンをはずしてプレイしたヤツもいます。「俺はプレイキャラクターだけで進めるんだ」と言ってね（笑）。

生方 ちなみにガーディアンのエナジーボールは、最初は炎の属性だけでもいいんですけど、途中からはほかの属性の攻撃を使う必要も出てきます。プレイヤーの武器に関しても、最初に強化したあと浮遊大陸に行く頃になると、どの武器にする? という選択が出てきます。プレイヤーの使う技は武器に依存しているので、そこで間違えると自分のプレイスタイルに合わなくなってしまうんです。プレイヤーのレベルが上がるということは基本的にありませんので、武器を強化していくことが戦っていくうえでの重要なポイントになっていきます。

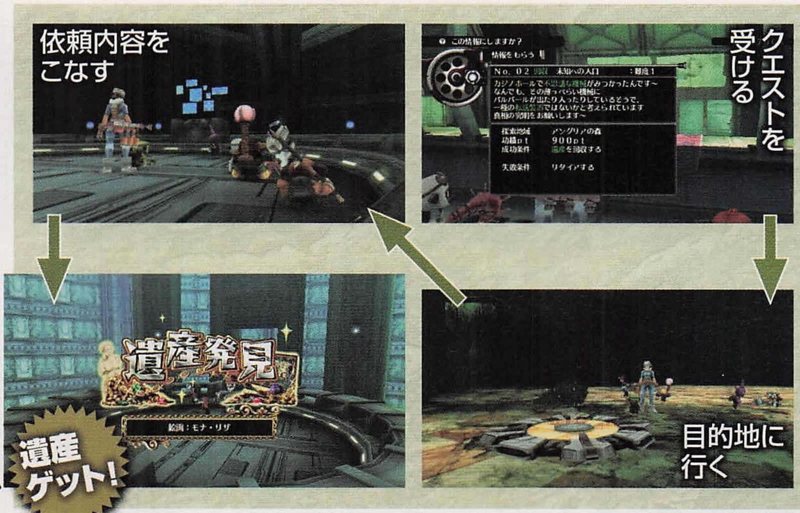
船水 ガーディアン主体で戦うか、自分が突っ込んで戦うかで武器選びもだいぶ変わってきます。

生方 船水が言ったスタッフみたいに、人によって遊び方が結構変わるんですよ。

アースシーカーのポイント
システム

繰り返しやり込める『アースシーカー』の流れ

パンゲアの遺産情報室で受注したクエストをクリアすることで、ストーリーは進行していく。クエスト内容は遺産収集のほか、生物調査のためのモンスターの捕獲や、施設を充実させるためのパーツ集めなど多岐にわたる。クリアするとゲーム内通貨の〝pt〟をもらうことができる。



クールビューティマティさん



ムチャ振り最長老様



公式サイト（※）で毎週更新中の4コママンガ「ゆるゆるあーすしーかー」が電撃ゲームスに登場。本誌オリジナルの描き下ろしなので要チェック!

※「アースシーカー」公式サイト：http://www.earth-seeker.jp/





船水 ガーディアン主体の人、プレイヤー主体の人、混ぜながら戦う人、それによって使いやすい武器も変わっていきます。同じ武器でも、キャラクターの組み合わせしだいで評価がまったく違うんです。

生方 ほかの人のプレイを見ていると、そんな戦い方もあるんだと驚きますね。ちなみにガーディアンは武器による物理攻撃も結構強力なんですけど、まず当たらない（笑）。当てるためには自分がダメージを受けるつもりで敵の前に立つ、くらいの気持ちでやらないとダメなんです。敵もひょいひょい動きますから。

船水 でも、ガーディアンの物理攻撃が有効な敵もいて、これが当たると気持ちいいんですよ。

生方 逆にガーディアンの攻撃で敵を引きつけて、その隙に自分が強力な攻撃を叩き込む、というやり方もできます。

――そのほか、バトル以外で気を使ったところは？

船水 マップですね。狭いと敵がうっとうしいし、広ければ広いで移動がうっとうしい。スケールがちょうどよくて、ここからあそこまで行くのにイヤにならない、という広さにするのに気を使いました。

濃厚な世界観はすべてあとから考えられた！

――人間のクローンが「地球再生」を目指すという特殊な設定は、どうやって生まれたのでしょうか？

船水 世界観は、何かのときに僕が紙に2枚ぶんくらい書いて「はい」って渡した感じでした。たぶん正月休みにテレビをいっぱい観ていたので、それに影響されていると思います。それから「今までに考えていたものをとりあえずまとめる」と言って、こんな設定だったよねというのを書いて渡しました。

生方 最初は地球なのか、どこなのかすら決めていませんでしたからね。

船水 脱出するために土地ごとごっそり持っていくというイメージで、移住した先の話にするというのはざっくり決めていました。ただ、最初は物語のなかではそれを語るのをやめようとしていたんです。これは2000年後の地球かもしれないし、どこか移住した先の話かもしれないということにしようと。変に設定すると、どんどん細かい設定を決めないといけなくなる。決まりが多くなると、自由なアイデアで作りにくくなるんです。

生方 システムが先行しているところもありつつ、一番最初に生まれたのはガーディアンでしたね。

船水 バトルシステムで、普通に1人がエナジーボールを叩き込むのと、合成するように2人で一緒に打つのとで違いがあったら楽しいよねと話していて、そこで生方君が「じゃあ、ガーディアンっていうのを作りましょう！」と言い出した。

生方 ガーディアンも、プロトタイプの段階ではいろいろいましたね。

船水 僕は「スター・ウォーズ」好きというのを公言してますから、僕にデザイン案を聞いたら「エピソード6」のイウォークになっちゃうよと（笑）。そのコンセプトの〝小さくて毛むくじゃら〟というのを残して、最終的に犬のシーズーをもとにデザインしました。ちなみに、コンピュータがなんとか地球を再現しようとしているのだけど、断片的な情報から間違って作っちゃうという設定が世界観の根幹にあるので、たぶんコンピュータは犬を作ったつもりでいるはずです。「犬は人間と一緒、仲がいい」という言葉を鵜呑みにして、パートナーになれるように作っちゃった。モンスターも、本当はちゃんとした虫を作ろうと思っているんだけど、そもそも生物の概念を理解していないので、エンジンがついていたり機械で動いていたり、大きさもマチマチだったり。これであってるはず……みたいな。

生方 僕が一番最初におもしろいと思ったのは、プレイヤーがガーディアンを引き連れて戦うわけですけど、プレイヤーが攻撃をひょいとよけても、ガーディアンが突進攻撃を受けてパァーンって吹っ飛んでいっちゃったりするんですよ。そのやられっぷりがおもしろい。都合のいいことに、自分は無事だけどガーディアンのやられっぷりがよくて、変な話ですけどそこが気持ちいい（笑）。で、ガーディアンがひょこっと起き上がって、ガーッて戦っていくところがまたかわいいんですよ。

――ちなみにプレイヤーキャラは、ガーディアンのあとに生まれたのですか？

船水 そうですね。さらにいうなら一番最初のフィールドである「テーブルサンゴの丘」よりもあとです。温かみのあるグラフィックもこのゲームの特徴の1つだと思っているのですが、それはエスエフ・グラフィックスの星野君というスタッフが作ってくれて、それがあの「テーブルサンゴの丘」になりました。で、プレイヤーやモンスターなどをうちのスタッフがデザインしました。ガーディアン、テーブルサンゴの丘、そしてプレイヤーキャラクターの元生物調査員であるマティの順に生まれた感じですね。

――ちょっと意外な制作過程ですね。

船水 さらにぶっちゃけますと、設定は全部あと付けですよ。人類が絶滅したというのも、アースノイドたちがクローンというのも、ゲーム性や制作状況に合わせて生まれたものです。

――では、女性しか生まれないという設定もあと付けなんですか？

船水 あと付けというか、最初はフェレスの対になる男の子がいたんですけど、それを全員ぶん作るスケジュールがないというのと、モデルを作るスタッフが女の子好きというのがあって（笑）。気合いの入れようもデキも全然違うんですよ。ほかの仕事も

アースシーカーのポイント

バトル

じっくり考えながら戦える タイムストップバトル

本作独自のバトルシステムである「タイムストップバトル」は、アクションでありながら反射神経や複雑なコマンド入力を必要としない。Aボタンを押すとゲーム内の時間がストップし、その間に攻撃方法を熟考することができる。

モンスターをロックオン



▶Rボタンを押すと、近くにいるモンスターをロックオンする。

アクションカートリッジを確認



◀攻撃に必要なコストとなるアクションカートリッジ。これはプレイヤーの場合は攻撃の種類、ガーディアンの場合は何匹で協力して攻撃するかによって消費コストが変わる。なお、ゲージは時間とともに回復する。

攻撃方法を入力



▼使用技やエナジーボールは、装備している武器とガーディアンの編成によって変化。









しているのに1週間くらいで「とりあえず作ってみました」って見せられた女性は、すごくよくできていたんです。でも男になると、何週間たってもずーっと変わらない（笑）。なので「じゃあ、女しか生まれない設定にする！」ということになりました。そのうち、ゲームに一応の目標があって、男の子が生まれつつある世界にしたいねという話も出てきたんです。さらにうちの社長（須藤克洋氏）にゲームの説明をしているときに「遺産を集めるなら、それに対する結果が出ないと」と言われて、じゃあそれと男の子を結びつけようと。男の子＝アダムには潜在意識みたいなものがあって、「あんな荒涼とした惑星で俺は起きたくない！」と嫌がっているわけです。でも素晴らしい絵や彫刻が集まってくると、だんだん「これなら起きてもいいや」と思う……そんな設定にしようと。たぶん人類は、クローンを作るにしても受精卵を取っておくにしても、有名な芸術家たちのものを残すと思うんです。そういう人たちは、そんなわがままを言いそうじゃないですか（笑）。

一番難しかったのはベクトルを合わせること

――そういう作り方をしていると、開発がより大変になりそうな気がするのですが。

生方　システムやグラフィックという部分でいえば、Ｗｉｉは環境的にすごく作りやすいんです。

船水　ＰＳ３と比べるものでもないんですけど、ＰＳ３はまず着手する前にやることが多いんです。作品を作るとなると、メインに入る前に疲れてしまうというか。Ｗｉｉはその逆で、こだわればグラフィックもよいものができるし、そこから上を目指していけばいいと思えるんです。

生方　でも、やはりたくさんの人が動いていたので、みんなが同じ方向を向いて作っていくというのは難しかったですね。みんなそれぞれいいものを作ろうとしているけど、その方向をうまく合わせていくのがなかなか難しかったです。

船水　多少ずれていてもいいからベクトルは同じ方向で、ということを僕はよく言うんですよ。「おもしろいと思うことをやっていいけど、こっちだけは向いておけ」と。方向さえ同じならあとで合流できますが、明後日の方向を向いているとどんどんズレが出て合流できなくなってしまいますからね。

――そのほかで苦労された点はありますか？

船水　最後の3カ月は死ぬかと思いましたね。ずっとテストプレイしていて、僕はいまだに手首が痛い。

生方　キーッて言いながらやってましたね。おかげさまで、かなりいいものになりました。

船水　「これは正月はないね。正月がないってことはクリスマスもないんだよ」と言ってたね（笑）。

――本編と連動するＤＳｉウェアも配信されますね。

生方　6つのミニゲームが入っています。Ｗｉｉだけでもクリアできますが、200ＤＳｉポイントにしてはかなりのボリュームだと思うので、ぜひ遊んでください。

船水　僕は本当はたこ焼きを入れたかったんですけどね～。あのタッチペンで料理のミニゲームといったら、たこ焼きしかない！

――では最後に、読者に一言お願いします。

船水　『アースシーカー』は、わりと上の年代の、昔はバリバリゲームをやっていたけど今はそんな気力がないという人に遊んでもらいたいです。好きでプレイしていたけれど、ホントはアクションが苦手、腰をすえてやるのはしんどいという人にもやってほしい。そしてとにかく買ったら、棚に置かないで文句を言いながらでもプレイしてください。そこから新しい意見もいただけるし、やっぱりゲームだからまずプレイしてもらいたいんです。情報に振り回されないで、ご自身で確かめてほしいと思います。

生方　文句を言いながらも遊べるゲームになっています。好きなようにプレイしてみてほしいですね。


「アクションゲームの初心者でも熟練者でも、まずは好きなようにプレイしてほしい」

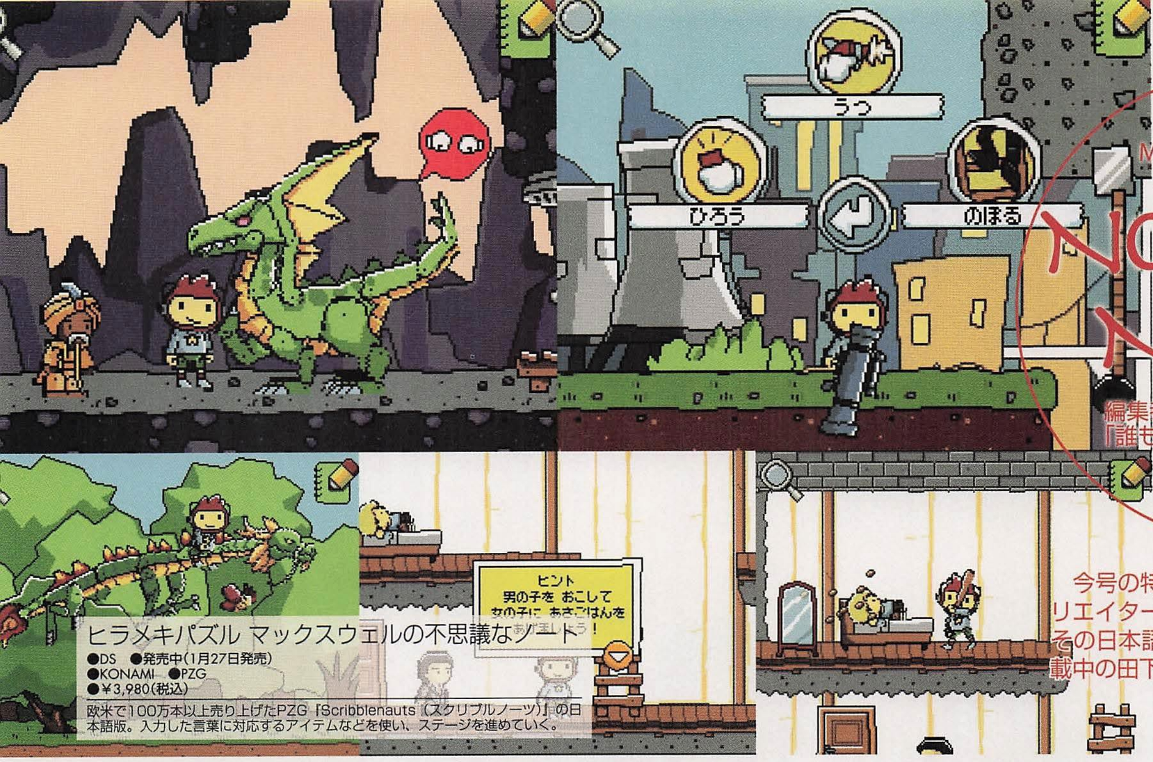
アースシーカーのポイント
収集

地球の遺産から素材まで 幅広い収集要素

本作の一番の目的は、地球のさまざまな遺産を集めること。だがそのほかに、フィールド上のポイントを調べたり、モンスターを倒すことで素材を手に入れることができる。この素材を使って武器の生産や強化、消費アイテムの合成が可能だ。つまりクエストを繰り返すことは、武器強化や合成といった楽しみにもつながっている。なお、収集した遺産は、パンゲア内にある博物館でいつでも鑑賞できる。


▲地球の遺産▲


▲いろいろな素材▲



ヒラメキパズル マックスウェルの不思議なノート

●DS ●発売中(1月27日発売)
●KONAMI ●PZG
●¥3,980(税込)

欧米で100万本以上売り上げたPZG『Scribblenauts(スクリブルノーツ)』の日本語版。入力した言葉に対応するアイテムなどを使い、ステージを進めていく。

電撃ゲームス
MANIAX IMPRESSION

NO GAME, NO LIFE

編集者・ライターが語る
「誰もが遊びたくなるゲーム」

CASE. 24

今号の特集(P.16参照)で、数人のクリエイターが挙げた『Scribblenauts』。その日本語版である本作の魅力を本誌連載中の田下広夢さんに語っていただいた。

書いた言葉がアイテムになるDSを手にしたら誰だって夢中でタッチペンを握るだろう

ゲーム屋さんも、本誌編集長も、触った途端に夢中になった

本誌のランキングコーナー(P.120)で僕が連載させていただいている「ゲーム屋さんがえらんだ良作!」という企画があります。販売本数は10万本以下、でも〝実際に遊んだらおもしろいぞ〟とゲーム屋さんが探した良作を毎月1本紹介するコーナーです。これは毎月ゲーム屋さんたちが投票をして、それを参考に最後は選考会が開かれて1本を決定し、店頭でもコーナー展開をしています。そこで3月の良作に選ばれたのが『ヒラメキパズル マックスウェルの不思議なノート』でした。実は、最初投票に挙がってはいたものの、選考会では名前も知らない方も多くて、これっておもしろいのかと、あまりポジティブな感触ではありませんでした。しかし、どんなゲームかわからないから一度プレイしてみようと、その場でゲームを買いに走り、ちょっと触ったところで、その場にいる全員がゲームに釘づけになりました。プロのゲーム屋さんがですよ、ニンテンドーDSiの小さな画面をみんなで覗き込んで、クリアするにはどうしたらいいのか、これを試したらどうか、次は自分に触らせてくれと、タッチペンの取り合いです。結局、満場一致で良作に決定。そして今度は、本誌の編集長と打ち合わせがあった機会にソフトを持って行きました。今度の良作はものすごくおもしろいゲームになったから、ちょっと触ってみてほしい。そうやって編集長までも虜にして、このコーナーでじっくりがっつり紹介しようとなったんです。

書いた言葉がアイテムになるノートあなたなら、なんて書く?

ゲーム屋さんも、編集長も、みんなが夢中になるゲームってどんなゲームか、気になりますよね? 画面はかわいいイラストタッチで、『スーパーマリオブラザーズ』のような感じの横スクロールのスタイル。ゲームはステージクリア型で、ステージ内のどこかにあるスターを手に入れればクリア。様々な仕掛けを使い、罠を回避し、ときには敵をやっつけつつスターを探します。ここまでなら普通のアクションパズルですが、大事なのはタイトルにもある不思議なノートです。このゲームの一番の特徴がこのノートで、ゲーム中いつでもノートを開き、言葉を書き込むことができます。そして、書き込まれた言葉はアイテムになってゲーム中で使うことができるんです。例えば、木の上にスターがあるとします。そのままでは届きません。画面には「スターをおとしましょう」というヒントが出ています。ノートに「ブーメラン」と書くと、画面にブーメランが出ます。これを主人公のマックスウェルに持たせれば、投げて使うことができますから、スターを落とすことができます。でも、ヒントにこだわる必要はないんです。発想を逆転させて、落とすのではなく登ってもいいと考えれば「はしご」を使ってもいいし、「トランポリン」でジャンプしたっていい。いっそ「ヘリコプター」と書いてしまえばどんなに高いところにあったってヘッチャラです。さらに頭を柔らかくして、「オノ」なら木のほうを切ってスターを手に入れることができるでしょう。もっとおもしろい方法でクリアしようと思えば「にんげんたいほう」でサーカスのピエロをスターめがけてふっ飛ばすなんて方法すらあります。こんなゲームを目の前にしたら、誰だってタッチペンを握りしめて何か書いてみたくなりますよね。ゲーム屋さんたちもそうやって、一発で夢中になったんです。

不思議なノートはなんと2万語収録「かみさま」すらアイテムに

こうなると、いったいどれだけの言葉が使えるのか気になりますよね。その数、なんと2万語以上。2万語というと、もう適当に言葉を入れても何かしら出てくるレベルです。むしろ出てこなさそうなものを書いてみたくもなります。まさか「かみさま」なんて出ないよね、と思って書いてみると、白髪にヒゲもじゃの男性が……。あのー、もしかして、あなたが神様? 敵が近づいてくるとなにやら電撃的な攻撃で倒していきます。おお、これが神の力か! これだけでも十分に驚きに値しますが、不思議なノートのすごいところはこんなもんじゃありません。出てきたアイテムは個別に使うこともできますが、組み合わせて使うこともできるんです。例えば、「ヘリコプター」に「ロープ」をつないで、さらにその先に人やアイテムをつなげば輸送することができます。「ガスコンロ」の上に「にく」を置いてステーキを焼いたり。さらには、「ようじんぼう」に「こうせんじゅう」を持たせて戦わせるなんて使い方も。不思議なノートに言葉を書いてドキドキ、組み合わせを思いついてワクワク、試してうまくいくと、思わずニヤッとしちゃいます。

同じステージを違う言葉で3回クリア「スコップ」と「シャベル」ともうひとつは?

この、なんでも出てくる不思議なノートを片手に、プレイヤーの想像力を駆使してステージをクリアしていくわけですが、さらにもう1つ、このゲームならではの仕掛けがあります。どのステージも、最初のプレイでは普通にスターを取ればクリアできるんですが、1度クリアすると「アドバンスモード」がプレイできるようになります。「アドバンスモード」では、同じステージを続けて3回クリアしなければいけません。そして、一度クリアに使った言葉は、次にクリアするときには使えなくなります。つまり、いろいろな言葉を使ってクリアしなければいけないというわけです。これがまた、おもしろいんですね。頭を柔軟にしなければ難しいステージもあり、例えば穴を掘るのに、「スコップ」「シャベル」ときて、あと1つ何を出そうか悩むわけです。そして最後の1つを思いついて試す瞬間が、またすごく楽しいんですね。

クリアしたいんじゃなくて遊びたくなるゲーム

かわいいイラストの画面と、アイデア勝負な印象で、ボリュームを心配する人もいるかもしれませんが、ステージは200以上もあり、むしろガッツリ遊べます。それに、プレイするとすぐに気持ちがわかりますが、簡単にクリアできることがわかっても、わざとまだ使ったことのない言葉を書き込んだり、たくさんのアイテムを組み合わせておもしろいことが起きないか実験したりと、とにかくいろいろとやりたくなるんです。クリアしたいという気持ちよりも、もっとおもしろく遊びたいという気持ちが出てきます。敵兵士の持つライフルを「みずでっぽう」に取り替えたり、「タイムマシン」に乗ってみたり、「りゅう」と「ドラゴン」を対決させてみたり。とにかく、あらゆるおもしろそうなことを試して遊びたくなります。「え? そんなことできるの?」と思ったあなた、ここから先はぜひあなた自身の手で、試してみてください。

(田下広夢)

NO GAME NO LIFE

4月

オールゲームソフトカタログ

3つのVIEWで4月に発売されるゲームを網羅!

Interview Preview Review

Pickup Interview

Pickup Preview & Review

Preview

DS

3DS

PSP

Wii

PS3

Xbox 360



PERSONA2 罪
INNOCENT SIN.

12年の時を越え、PSPで蘇る『ペルソナ』シリーズ第2弾『ペルソナ2罪』。今なおファンからの支持を受ける名作に秘められた魅力を、ディレクターである目黒氏に語ってもらった。

今だからできた『ペルソナ2 罪』のリメイク

――PSPの『ペルソナ』と比べて、開発で変わったことなどはありましたか?

目黒将司氏（以下、目黒） 基本的に大きく変わったことはありません。『ペルソナ』のときは遊びやすく調整しましたが、PS版をそのままといった感じでした。でも、今回は開発当初から、ファンの方に喜んでもらえるような追加要素を入れようと考えていました。もちろん、ゲームとして根底から遊びやすくするということは大前提としてあったので、読み込み時間をできるだけ短くしようとか、インタフェースを改良しようということがあってのことですね。

――難易度なども変更されているのでしょうか?

目黒 難易度そのものを簡単にしたということはないのですが、PS版はすごく難しいところがあったり、そうかと思ったら簡単なところがあったりしてバランスがとりきれていない部分がありました。アトラスは昔から2種類の難易度の取り方がありました。1つはこの難しさでやってみろ的な挑戦的なバランスと、もう1つがかゆいところにも手が届くといった手堅いバランスです。今回は小西という、『ペルソナ3』や『ペルソナ4』などで戦闘のバランスを担当していたスタッフに協力してもらったのですが、彼は後者のバランスを取るスタッフなので、場所による難しさの差を均すようなバランスになっています。さらに難易度も3段階から選択できるので、より広いユーザーをフォローできていると思いますよ。

――今回はメインキャラクターのイラストを副島氏が描かれているのも変更点ですね。

目黒 今回イラストをリライトしてもらう際に、どのような流れでイラストの作業をしていたのか確認したのですが、当時は金子（一馬）がキャラクターデザインを担当し、ゲーム中に登場するバストアップのイラストは、そのデザインをもとに副島が描いていたんです。要するにゲーム内のものはほぼ副島のイラストだったというわけで、リライトの依頼をしやすかったというのはあります。副島自身は、あの頃のタッチを出すのにかなり苦労したようですが、そこをなんとかと頼み込みました。そんな流れでメインキャラを描いてもらったあと、「シアターモード」の新キャラを描いてもらったのですが、こっちのほうが昔のタッチに近かったので、何か思い出したのかな（笑）。

Pickup Interview
Shouji Meguro



『ペルソナ2 罪』
ディレクター
目黒将司氏

『ペルソナ3』や『ペルソナ4』における独創的なサウンドで注目されるサウンドクリエイター。前作にあたるPSP版の『ペルソナ』に続き、本作でもディレクターとして制作指揮をとっている。

PSP	ペルソナ2 罪
2011年4月14日発売予定	UMD版：¥6,279（税込）、DL版¥4,980（税込）
冒険 育成	ジャンル RPG
	メーカー アトラス
	備考 プレイ人数：1人用、先着購入特典：「ペルソナ2 罪 MINI SOUND TRACK」

New System Pick Up! 1 戦闘シーン

『罰』をベースにより遊びやすくリニューアル！

オリジナル版で好評だった部分は継承しつつ、より遊びやすく進化している本作の戦闘システム。PS版『ペルソナ2 罰』での改善点を取り入れ、新要素も採用されている。具体的には悪魔との交渉時に「悪魔の感情」が表示され、交渉をスムーズに行うことが可能に。また、条件がわかりにくかった「合体スキル」も、メニューから選んで任意のタイミングで使えるようになった。1ターンごとに、戦闘で指示を出せるようになった点も見逃せない。ほかにも演出や画面レイアウトの変更など、細かい部分までユーザーフレンドリーに進化している。



悪魔の感情が一目瞭然に！
◀悪魔と交渉し、有益な情報やアイテムをゲットできる「コンタクト」。本作では悪魔の感情がわかるので成功率UP！



コマンド選択で合体スキル発動!!
▶強力な反面、発動順を考慮するなど、操作が煩わしかった合体スキル。本作では、確実に発動させることが可能に。

新たな可能性を得て甦（よみがえ）る〝罪〟と償（つぐな）いの物語（ストーリー）



ユーザー視点で考えた『ペルソナ2 罪』の追加要素

——新要素の「シアターモード」を採用した狙いは？

目黒　元々、なにかしらの追加要素は必要だろうと考えていたんです。そこで、僕自身がユーザーだったとしてどんな追加要素が嬉しいかなと考えたとき、本編に新シナリオを追加したり新エンディングを追加するより、『ペルソナ2 罪』の世界観ではあるものの本編にはからまないちょっとした寄り道を楽しめるモードを思いついたのがきっかけでした。そもそも今回のリメイクに関しては、PS版をプレイしてくれたユーザーさんに喜んでもらえるものを作りたかったので、高い評価をいただいている本編を崩すようなことはしたくなかったという思いもあります。

——サウンド面の追加にも力が入っていますね。

目黒　技術的な話なのですが、PSPの『ペルソナ』のときはUMDに収録されている曲のデータをいったんメモリに読み込んでから再生するという手法をとっていました。これだと、約1分以内の曲でないと一度に読み込めないという欠点があったのですが、『ペルソナ3ポータブル』を制作したときに、UMDからCDを再生するように直接読み取る技術を確立できたので、長さを気にせずに曲を盛り込むことができました。おかげで、ゲームの発売後に発売される『ペルソナ2 罪』のサウンドトラックは6枚組というすごいことになってしまいましたが（笑）。

——先着購入特典のサウンドトラックについては？

目黒　こちらには、オリジナル曲とリミックス曲が数曲収録されています。あと、このサウンドトラックのために僕自身がアレンジした「聖槍騎士団」と「戦闘」の2曲も収録されているので、早めに購入してぜひ聞いていただきたいですね。アレンジされた2曲は、この特典にしか収録されない曲なので、どんなアレンジになっているのかゲームと比べてもらえるとうれしいです。

——追加要素以外にも変更点はあるのでしょうか？

目黒　オリジナル版が作られたのは今から約12年前ということもあって、時代的にそぐわないものは細かいものですが、いくつか変更している部分はあります。PS版では敵として旧ドイツの有名な人物が登場するのですが、さすがにそのままではまずいので名前を変更しています。それにともない、あのマークも別のものに変えています。このマークが一部のムービーにもバッチリ描かれていて、それを1コマずつ修正するのは大変な作業でした（笑）。

——『ペルソナ2 罪』がリメイクされたので、ファンとしては『ペルソナ2 罰』がリメイクされるのかも気になるところだと思うのですが……。

目黒　そればかりは、『ペルソナ2 罪』をプレイしていただいたユーザーさんの反応しだいですね。僕個人としてはぜひ『ペルソナ2 罰』も！　という思いではあるのですが……。それに、もし制作できるのならユーザーの声もできるだけ取り入れたいと考えている部分もありまして、それもあって『ペルソナ2 罪』でどのような声を聞けるかというのは楽しみ半分、不安半分といったところですね。

——最後に、読者にメッセージをお願いします。

目黒　PS版のファンの方には期待を裏切らない作品が完成したと思っているので、楽しみにしていてください。また、近年の作品で『ペルソナ』シリーズで興味を持ってくださった方は、昔の作品ということで食わず嫌いせずに遊んでもらえるとうれしいです。携帯機ということなので、ヒマなときにでも少しずつ遊び進めて、この世界観を楽しんでもらえればと思います。

New System Pick Up! 2 シアターモード

さまざまな物語を楽しめる新モード!!

物語の舞台である珠閒瑠（すまる）市には、〝現実世界さながらの体験ができる〟と噂されるほどのリアルな映像（クエスト）を楽しめる施設「クライマックスシアター」が存在する。ここでは、本編とは別に用意されたクエストに挑戦可能。クエスト内でも通常通りキャラクターを操作可能で、貴重なアイテムが得られることも！　クエストは複数用意されており、いつでも自由に挑める。ただし、クエスト中はセーブできず、推奨レベルも存在するので要注意！　なお、このシアターの案内役となるミツギモトコは、キャラデザイン・副島成記氏によるオリジナルキャラクターとなっている。



▲収録クエストの1つ「カリスマの教室」。成績優秀なあるクラスに隠された秘密とは……!?



◀クライマックスシアターの案内嬢。映画のフィルムをモチーフにしたコスチュームが魅力的♥

紙は言っている……ネタゲーではないと!

Pickup Interview

Masato Kimura &
Sawaki Takeyasu &
Hanako Uenishi

単なる流行? ネタ? そんな理由でこの作品に触れないのはナンセンス! 開発者インタビューをとおして、技術と愛に裏打ちされた本作の真なる魅力に開眼せよ!

『エルシャダイ』のなかは竹安氏の世界感が満載!

――東京の開発スタジオとしては初の大型タイトルとなる『エルシャダイ』ですが、発売前から本当にいろいろな意味で話題沸騰ですね。

木村雅人氏（以下、木村） おかげさまで、多くのファンの方に注目していただきました。僕らとしては、ぜひこのまま発売まで熱を保っていきたいと考えているところです。

――まず、このゲームを作ることになったキッカケから聞かせてください。

竹安佐和記氏（以下、竹安） 4年ほど前、英国に本社があるイグニッション・エンターテイメント・リミテッドのCEOと出会ったことがキッカケとなりました。彼はとてもゲームが好きで、私や木村が手がけた『デビル メイ クライ』をすごくやり込んでいたんです。さらに『大神』にいたっては、まだ海外版が出てなかったのに「日本版でクリアしたよ」と言われて驚きました(笑)。

――どう聞いても本格派すぎますね(笑)。

竹安 『大神』の仕事で最後に描かせてもらった「高天原大緑化絵図」というイラストを自己紹介用に持っていったのですが、それを見せたら「あの世界観はキミの仕事だったのか!!」と、彼の心にものすごく響いたんです。そして「自分がずっとあたためていたエノク書をモチーフにしたゲーム企画を、ぜひキミに作ってほしい」と言われました。

木村 竹安の持っていた種と、英国のCEOが持っていた種が合わさり『エルシャダイ』という1つの形に花開いたという感じです。

上西華子氏（以下、上西） かなり運命的なスタートラインでした。

――「エノク書」というテーマについては、どのように感じられましたか?

上西 欧米では、日本の昔話のように、広く知られている題材なんです。

竹安 日本人にとっては新鮮で、欧米の人にとっては馴染みやすい題材だと思いました。ただ「エノク書」は原典を読むと、わりとつまらないところも多いんですよ(笑)。

木村 ですから本作では、竹安独自の解釈が随所に散りばめられています。

竹安 アクションゲームとはいえ、シナリオがつまらなかったら遊ぶ気になれませんしね。

――その独自の解釈が、今の人気を生んでいるようにも思えます(笑)。天使がエドウィンのジーンズにこだわるなんて、前代未聞ですよね。

竹安 そもそも聖書や神話といったものが、当時の人々の想像力から生まれたものだとしたら、現代の僕らにも想像する自由があると思ったんです。僕の思い描くルシフェルは2010年くらいの日本が大好きだけど、誰かの思い描くルシフェルはまた違っていてもいいのではないかと考えています。僕はね……夜な夜な妄想するんです。

――妄想しちゃうんですか!?



イーノック

神に召し上げられ、天界の書記官を勤める青年。地上に混乱をもたらす堕天使を捕縛すべく、戦いにおもむく(CV：三木眞一郎)。

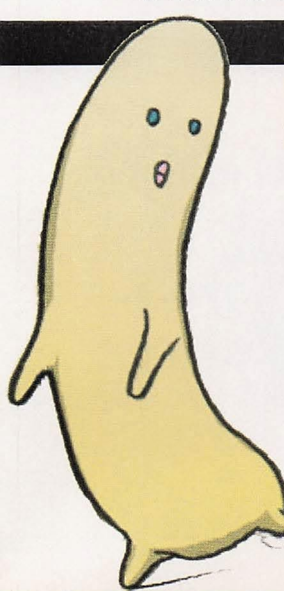
El Shaddai
ASCENSION OF THE METATRON

PS3 Xbox 360 エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン

2011年4月28日発売 ¥7,980（税込）

ACT		
	ジャンル	ACT
	メーカー	イグニッション・エンターティメント・リミテッド
	備考	プレイ人数:1人用

この特徴を覚えておけば大丈夫だ、問題ない



リトライがすぐできる柔軟な難易度!

3Dアクションや横スクロールなど、多彩な演出とプレイ感で飽きさせない作りも魅力の1つ。リトライが気軽かつ非常にスムーズなため、ストレスが軽減されてつい何度も遊びたくなる！



カンタン操作でカッコいいコンボが決まる

特筆すべきはアクション操作のシンプルさ。ボタンを押すタイミングを少しずらすなどの操作で、さまざまなスタイルのコンボが構築できる。3すくみの関係にある武器の使い分けは、戦略性も高い。



エクノ書をテーマにした爽快なアクションゲーム

旧約聖書の1つ・エノク書をもとに、竹安氏独自の解釈や演出を交えた物語が展開。プレイヤーはイーノックを操作し、ケガレた地上にそびえる背徳の塔を舞台に、堕天使との戦いに挑むこととなる。







プロデューサー
木村雅人氏
代表作は『大神』など。スタジオをイチから立ち上げた熱い御仁。

ディレクター
竹安佐和記氏
キャラクターデザインも手がける。ジーンズ愛好家にして妄想族。

マーケティング
ディレクター
上西華子氏
熱いハートのお姉さん。ファンのための即行HP更新が信条。

竹安 はい(笑)。「妄想族」って勝手に言っているんですけど、考えれば考えるほど『エルシャダイ』の世界って広がっていくんですよ。あんなこともできるなぁ、こんなこともしたいなぁって。妄想＝想像であり、それが創造につながるんです。

――気が早いですけど、それってシリーズ化できるということをおっしゃっているのでは？

竹安 ええ、頭の中にはいくらでもあります。

――たとえばRPGな『エルシャダイ』とか。

竹安 いや、RPGは今のところ頭の中にはないですね(笑)。というのも、どんどんハードの性能が上がって表現力が増している今、そのスペックを一番生かせるのはアクションだと思っているので。

――なるほど。では、時代に合わせてオンラインゲームはどうでしょう？

竹安 あ、いいですね。潤沢な資金があったらぜひ(笑)。

木村 と、とりあえずこの『エルシャダイ』が世に出て、売れないことには（笑）。

上西 今後は発売に向けて、触って遊んでもらえる機会を増やそうと思っています。やはり、アクションは遊んでいただいて、手ごたえを感じてもらうのが一番ですし。

ゲームにしかできない没入感にこだわったシステム

――プレイしてみると、簡単な操作で直感的にコンボがつながるのは気持ちいいですね。

竹安 「引いていく作り方」にこだわりました。なるべく操作はシンプルに、でもアクションは多彩に。シリーズものを手がけていくなかで、どうしてもいろいろな要素を足し算にして、操作が難しくなることに違和感があったんです。「お客さんが苦労するくらいなら、スタッフが苦労しよう」を信条に開発を進め、結果的にスタッフ一丸となって納得のいくシンプルな操作感が出せたと思います。

――ほかにも、たくさんのこだわりがあるとうかがいました。

木村 こだわりを上げていくとキリがありません。映画などにはない、ゲームでしか実現しえない気持ちよさにもかなり執着しました。

――具体的にあげると？

木村 映画では「連れていってくれる感」は十分に味わえますが、あくまでそれは受身なものです。ゲームはそれに加えて、自分が世界に「影響を与える」ことができる。自分がそこに介入していることで、もっと世界がカッコよくなる……そういう中毒性のある気持ちよさを醸し出したいと思いました。

――確かに華麗なコンボが決まったときのビジュアルは、世界観と相まってまるで絵を見ているように美しく、自分に酔えますね。

竹安 インターフェイスをすべて排除したのも、そういった「没入感」にこだわったがゆえです。スタートボタンを押して、ステータス画面が出てきて回復したり、装備を変えたりすることはやりたくなかったんです。画面が切り替わった瞬間に、一瞬で没入感が損なわれるからです。だから武器を敵に持たせ、そこから奪い取るという行為で武器チェンジができるようにしたんですよ。

木村 そのあたりは、竹安のセンスを信頼して作っていきました。僕らにとって最優先の事項は「いかに竹安佐和記の頭の中を再現するか」ということに尽きましたから。

――それはシンプルだけど、なかなか貫いて実現できるスタイルではありませんよね？

木村 でも、こうでなかったら『エルシャダイ』の世界はなかったし、こんなにもいろいろな方に興味を持ってもらえるコンテンツにはならなかったような気がします。どうも、こういうやり方しかできないんですよね(苦笑)。

ファンに喜んでもらうため現在はいろいろな企画を進行中！

――その不器用であたたかな感じは、ファンにも伝わっていると思います。そうでなければ、バレンタインデーにチョコがたくさん送られることにはならないと思います(笑)。

上西 応援には本当に感謝するばかりです。今は開発が終わったので、公式HPでのレスポンスを急いだり、どうやったらファンの方に喜んでいただけるかを考えたりなど、いろいろな企画を進めているところです。どうかご期待ください！

――では、最後に竹安さんからメッセージを。

竹安 ネタっぽい部分も含めて『エルシャダイ』は非常におもしろいゲームに仕上がっていると思います。ぜひ遊んでみていただいて、そこから世界を広げて楽しんでください！



ルシフェル
イーノックのサポートを務める大天使。時の流れを自由に操る力を持つ（CV：竹内良太）。

竹安佐和記氏直筆サイン入りの絵本&ポスターをプレゼント!!



竹安佐和記氏直筆サイン入りの絵本「ネフィリム ～ずっとわすれない～」と非売品ポスターをセットで2名にプレゼント。ご希望の方はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、熱い思いを明記のうえ、P.146の宛先「一番いいエルシャダイプレゼントを頼む」係までお送りください。締切は4月25日（当日消印有効）。当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

『エルシャダイ』の気になるウワサ……!!

『デフォルマイスタープチ』以外のフィギュアも登場？

バンダイから、コラボフィギュア「デフォルマイスタープチ」が7月に発売。3個セット（合計9種類）で¥1,575（税込）。ほかのフィギュアやエドウィンジーンズ（再販）なども発売予定。



店頭体験会ではスタッフと交流!?

現状では体験版の配信（時期は未定）のほかに、店頭などでの体験会も検討されている模様。実際にプレイできるのはもちろん、木村氏や竹安氏らとシャダラー（『エルシャダイ』ファン）のみなさんとの交流も予定されているとか!? めったにないチャンスをお見逃しなく。もしその日に雨が降ったら、ビニール傘は必須（笑）。

すべての情報は公式HPをチェック!!
http://elshaddai.jp/

『スパロボZ』の世界観を受け継ぐ続編がPSPを舞台に展開!!

ジャパニメーションとして国内外で高い評価を受けている日本のアニメ。一言でアニメといっても、そのなかにはバトルや恋愛、学園モノやファンタジーとさまざまなジャンルが存在するが、王道と呼べる絶大な人気を誇るジャンルはやはりロボットアニメだろう。「機動戦士ガンダム」や「新世紀エヴァンゲリオン」など、社会現象を巻き起こしてきたこのジャンル。ときにはたった一機のヒーロー的ロボットが世界征服を目論む宇宙人と戦ったり、ときには国家間のリアルな戦争が克明に描かれたりと、同じジャンルのなかでも多彩なドラマ性で多くのアニメファンを魅了し続けている。そんなロボットアニメの魅力をこれでもかとつぎ込んだゲームが、『スーパーロボット大戦』(以下、スパロボ)シリーズだ。今回紹介するのは、今年で生誕から20周年を迎えた同シリーズのなかでも、迫力の戦闘アニメーションと重厚なストーリー、そして練り込まれたシステムで評価の高い『スパロボZ』の続編にあたる作品。PSP初の完全オリジナル作品という点でもシリーズファンの注目を集めているタイトルである。また、『破界篇』というタイトルからもわかるように、今後発売される続編とあわせた二部構成で展開する点も大きな特徴だ。もちろん、両作には密接な関係性があるものの、それぞれが独立した作品なので、本作だけでもバッチリ楽しむことができる!

ストーリー

大時空震動から二十年後の地球——

『第2次スパロボZ』の舞台となるのは、前作の『スパロボZ』で世界を揺るがした事件「大時空震動」から20年後、大時空震動によって数多の並行世界を隔てる壁が破壊され、そこで生まれた「多元世界」の中にある地球で、新たな戦いが勃発する。大時空震動後、覇権をめぐってにらみ合う大国や小国間の争い、政府とレジスタンスの衝突、地球国家とスペースコロニーの対立、テロの横行と、世界は平和とはほど遠い歴史を刻んでいた。そこに襲い来る人類共通の敵、次元獣の存在……。『スパロボZ』で築き上げた世界観をもとに紡がれていく、新たな戦乱の歴史に注目したい。



◀新たな戦乱の中心人物になると思われる、主人公のクロウ。彼は次元獣との激戦のなかでどのような成長をとげていくのか!?



▶各エピソードのベースとして活躍が期待される新規参戦作品。原作のどのシーンが再現されるのかも気になるところだ。

“多元世界”を揺るがす新たな戦乱の幕が上がる——!!

シリーズ最新作となる『第2次スーパーロボット大戦Z』(以下、第2次スパロボZ)がついに始動。史上最大級の戦乱の目撃者となれ!!

第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇

PSP	第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇
2011年4月14日発売予定	通常版:¥7,329(税込)、数量限定BOX:¥7,854(税込)
ジャンル	S・RPG
メーカー	バンダイナムコゲームス
備考	プレイ人数:1人用

戦略 育成



ブラスタ

デザイン:小野聖二

全長 18.3m/重量 62.6t

対次元獣用機動兵器として開発されたDMバスターの試作1号機。異次元からの襲撃者である次元獣と戦うために、規格外ともいえるスペックを備えた高性能機だ。

クロウ・ブルースト

デザイン:河野さち子(STUDIO G-1 NEO)

CV:うえだゆうじ

特殊部隊出身の元パイロット。ニヒルな無頼漢を気取るが、そのポーズが長続きしない“2枚目半”。女性嫌いを自称し、特に美人は信用しないと公言している。

『第2次スパロボZ』ならではの新システムをチェック!!

本作は、数々のロボットを自軍のユニットにしてマップのクリアを目指す、ターン制の戦術シミュレーションだ。そんな基本システムを味付けする新システムが最新作に盛り込まれているのも、『スパロボ』シリーズの見どころの1つ。もちろん本作にも、初登場となる新システムが多数搭載されている。ここではそのなかから特徴的なものをピックアップして紹介しよう。これらを把握して活用することが、新たな戦乱を制するカギとなることは間違いない!

特殊スキル

機体特有の「特殊能力」とパイロット特有の「特殊スキル」。後者は、原作の特徴を生かしたものと、敵を倒すことなどで取得できるPP(パイロットポイント)を消費して修得できるものの2種類がある。『第2次スパロボZ』では、原作特有のものはもちろん、任意で修得できる特殊スキルに新たなものが追加されている。左でその一部を紹介しよう。

連続行動

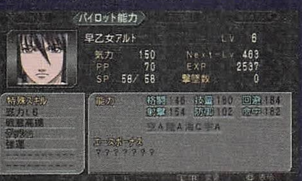
パイロットの気力が120以上の状態で敵を倒した際、1度だけ再行動できるスキル。1ターンにつき1回しか使えないが強力!



▲「必中」や「集中」との相性もよさそう!

ダッシュ

ユニットの移動力が+1されるスキル。気力が130以上になれば移動力が+2されるため、使いどころが重要になりそう。



▲戦術面で重要な移動力が大幅アップする。

戦闘アニメーション

『スパロボZ』のクオリティであのロボットたちがグリグリ動く!!

『スパロボ』シリーズといえば、戦闘アニメーションも注目を集める要素の1つ。今作は『スパロボZ』の系譜にあたる作品というだけあって、携帯機であるにもかかわらず、シリーズ最高峰の大迫力アニメーションを実現している。また、新規参戦作品はもちろん、「マクロスF」や「六神合体ゴッドマーズ」といった作品が初のボイス付きで参戦する点にも注目。原作でドラマを盛り上げた〝あの武器〟や〝あのシーン〟がいったいどんなグラフィックで再現されるのか予想するのも楽しい！











◀ロボットとパイロットのカットインがふんだんに挿入される興奮の戦闘アニメーション。味方だけでなく、敵ユニットのアニメーションもこだわり抜いたデキに！



参戦作品

過去最高クラス全34作品が集結!!

前作『スパロボZ』は、かなりの数の作品が参戦したことで話題となった。本作は、『スパロボ』シリーズ初参戦となる12作品と『Z』シリーズ初参戦の7作品を加えた計34作品という前作を上回るボリュームでお目見えする。シリーズファンにとっては、「装甲騎兵ボトムズ」シリーズや「天元突破グレンラガン」シリーズといったニヤリとする注目作が参戦している点もポイントだ。これらに加えて、「コードギアス　反逆のルルーシュ」や「機動戦士ガンダム00　1st Season」など、近年の話題作や人気作も多数参戦。この尋常ではない豪華なラインナップからも、本作にかける開発陣の本気度がうかがえる。ちなみに、「機動戦士ガンダム　逆襲のシャア」と「劇場版マクロスF～イツワリノウタヒメ～」は機体のみの参戦となる。

参戦作品一覧

無敵超人ザンボット3
無敵鋼人ダイターン3
●無敵ロボ トライダーG7
宇宙大帝ゴッドシグマ
宇宙戦士バルディオス
◎●六神合体ゴッドマーズ
戦闘メカ ザブングル
★装甲騎兵ボトムズ
★装甲騎兵ボトムズ ザ・ラストレッドショルダー
★装甲騎兵ボトムズ レッドショルダードキュメント 野望のルーツ
★装甲騎兵ボトムズ ペールゼン・ファイルズ
超時空世紀オーガス
機動戦士Ζガンダム
機動戦士ガンダム　逆襲のシャア
●新機動戦記ガンダムW
機動新世紀ガンダムX
∀ガンダム
機動戦士ガンダム SEED DESTINY
★機動戦士ガンダム00 1st Season
●超獣機神ダンクーガ
◎●獣装機攻 ダンクーガ ノヴァ
◎●真(チェンジ!!)ゲッターロボ 世界最後の日
★真マジンガー 衝撃! Z編
★地球防衛企業ダイ・ガード
THE ビッグオー
オーバーマン キングゲイナー
超重神グラヴィオンツヴァイ
創聖のアクエリオン
★コードギアス 反逆のルルーシュ
★天元突破グレンラガン
★劇場版 天元突破グレンラガン 紅蓮篇
◎●マクロスF
★劇場版マクロスF～イツワリノウタヒメ～
★交響詩篇エウレカセブン ポケットが虹でいっぱい

★：『スパロボ』シリーズ初登場作品　◎：音声つき『スパロボ』初登場作品　●：『スパロボZ』シリーズ初登場作品

サブオーダー

過去最高クラスの参戦作品数を誇る本作だけに、すべてのユニットをまんべんなく出撃させるのはなかなか難しい。いろいろなユニットを使いたいのに、出撃できないものが出てきてしまう……。そんな悩みを解決してくれるのが、新システムの「サブオーダー」だ。これは、直前のマップで出撃していなかったパイロットに対して、左の4種類の任務を与えることでボーナスを得られるありがたいシステム。1つの任務につき5人までパイロットを指名できるので、1度に最大20人ものパイロットがボーナスを得られることになる。任務の内容も、経験値やPPなど、パイロット個人にメリットがあるものから、機体や武器の改造に欠かせない資金を調達するものまで、内容はさまざま。左でその詳細を解説しているのでチェックしてほしい。



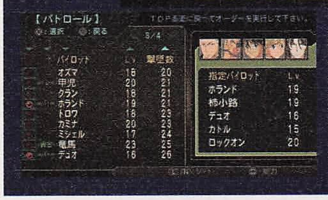
▶直前のマップで出撃できなかったパイロットに任務を与えて、さまざまなボーナスを獲得しよう。

■サブオーダーの種類

・トレーニング	参加パイロットがPPを20得る
・パトロール	参加パイロットの撃墜数を2加算する
・シミュレーター	参加パイロットが500の経験値を得る
・資金調達	参加パイロットのレベルの合計×500の資金を得る



▶レベルに応じた資金が加算される「資金調達」。後半になるほど高額をゲット。



◀どのパイロットにどの任務を与えるかで戦術にも影響を与える？

遊びやすくリファインされた新生『ペルソナ』

アトラス
ペルソナ2 罪

Preview

リメイク人気の高かった『ペルソナ2』がついに登場！

1999年にPSで発売され、個性的なキャラクターや「噂」システムなどの独創的なシステムで好評を博した『ペルソナ2 罪』が、12年の時を経てPSPでリメイク。ただ単に画面比率を4：3から16：9に変更しただけでなく、携帯機ならではの利便性や快適性を追求したシステムの改良、インターフェースの見直しなどが行われている。

具体的な新要素としては、オープニングムービーの追加、リミックス版サウンドの収録、ダンジョン内でのミニマップの追加、戦闘システムの改良などで、PS版と比べると全般的にクオリティが上がっている印象だ。戦闘システムに関しては、悪魔とのコンタクト時に相手の感情がわかりやすくなり、任意に強力な合体スキルが出せるようになるなど、戦闘がよりわかりやすくなった。そのほか、映像を鑑賞することでクエストをプレイできる「シアターモード」を追加。やり込み度もこれまで以上にアップしている。

基本システム SYSTEM

プレイの状況を決定づける「噂」システムは健在

本作の最大の特徴ともいえるのが「噂」システムだ。これは街や噂屋から集めてきたさまざまな噂をもとに、街にある「葛葉探偵事務所」で噂を広めると、広めた噂が現実になるというもの。ストーリーに深くかかわる噂だけでなく、「カメヤ横丁のラーメン屋さんが武器の密売をしている」といったような、眉唾ものの噂でも事務所で広めればそれが現実になり、ラーメン屋で武器が売り出される。噂の広め方によってプレイの状況が大きく変わっていくわけだ。そのほか、悪魔に関する噂を広めることで、今まで出現していなかったエリアに特定の悪魔が出現するようになるなど、変化の具合はプレイする人によってガラリと変わる。これらの噂は一度広めると変更できないので、慎重に選択したいところだ。



▲街で聞くことができる噂の種類はさまざま。世間話程度で根も葉もない噂であっても、事務所で広めることでそれが現実になる。

戦闘システム SYSTEM

戦略がより立てやすく改良されストレスなく戦える

PSP版で最も改良が加えられているのが戦闘システムだ。PSP版では画面の右端にそのターンでの行動順が表示されるようになっており、これによって行動順がわかりやすくなった。加えて、行動の順番を任意に設定できるようになったため、複数の仲間でスキルを掛け合わせて行う合体スキルが出しやすくなっている。ただし、行動が遅い仲間の行動順を前に持ってくると、そのぶんほかの仲間の行動が遅れるため、敵に先手を取られやすくなる。

そのほか、ペルソナ召喚時に召喚モーションとダメージエフェクト、ヒットマークだけを表示させるスキップ機能が新たに搭載。これにより戦闘のテンポが早くなり、快適さが増している。

ゲームを進めていくうえで欠かせないのが悪魔とのコンタクト。PS版では相手の足下のライトと、感情のアイコンを見て、適切な選択肢を選んでいく必要があったが、PSP版では画面右に「怒り」「喜び」「興味」「恐怖」の4つの感情を示すグラフが表示されるようになった。これにより、コンタクト時の選択肢選びがPS版以上にわかりやすくなっている。

PSP	
2011年4月14日発売	
UMD版：¥6,279(税込)	
DL版：¥4,980(税込)	
冒険 ジャンル	RPG
メーカー	アトラス
備考	プレイ人数：1人用

キャラクター CHARACTER

個性的かつ魅力的なキャラクターが物語を彩る

『ペルソナ』シリーズの魅力といえば、やはり個性的なキャラクターだろう。主人公の周防達哉は無口でクールという設定で、物語の構成上、各キャラクターとのかかわりは大きいものの、目立って主張することは少なく、あくまでプレイヤーのかわりとなっている。そのぶん、仲間たちの性格、キャラクター設定は際だっているものが多いのが特徴だ。

パーティメンバーでヒロインでもあるリサ・シルバーマンは、容姿が外国人ながら日本語しか話せないのがコンプレックスになっている。ちなみにリサの通称である「ギンコ」は、『ペルソナ』シリーズだけでなく、『女神転生』シリーズでも「銀子」として名称だけたびたび登場している。リサと同じくパーティメンバーとなる三科栄吉は、春日山男子高校の番長でありながら、バンドでヴォーカルを担当し、「ミッシェル」と名乗っている。しかし、実家は寿司屋を経営しており、怖い父親に頭が上がらない。サブキャラクターもラーメン屋のおばちゃんがいきなり元スパイに変化するなど、噂システムと相まって魅力的に変化するキャラクターが多い。



▲イベントシーンでのキャラクター同士の掛け合いも本作の魅力の1つ。意外なキャラクターが意外な過去を持っていることも。

そのほかの気になるプレイ済みタイトル



Cubic Ninja（キュービック ニンジャ）

●2011年4月7日発売　●3DS
●AQインタラクティブ
●ACT　●¥3,990(税込)

ニンテンドー3DSに搭載されたモーションセンサーをフルに使うアクション。まさしく文字どおりフルに活用しており、本体をちょっと傾けるレベルではなく、腕や体全体を使って本気で3DSを傾ける必要がある。このプレイ感は、あたかも子供の頃に遊んだ迷路のおもちゃに近い感じで、3DSという最新のハードでアナログなものを感じさせるゲームデザインに正直驚いた。

ゲーム内容は単純で、壁やトゲといった障害物を避けながらスタートからゴールまで真四角のニンジャを運んでいく。ゲーム内のニンジャは小さいながらもしぐさの一つ一つがかわいい。また、ニンジャは傾きによる慣性がつくため、急には止まれない。壁に激突した際にあげる小さな悲鳴もまたよい。

難点をあげるとすれば、トゲなどに当たって失敗した際に毎回ロード時間がある点だ。ゲームを進めていくと、ステージ内の至るところにトラップが用意されているため、プレイヤーは失敗をしながら、トラップの場所を覚えてプレイをする必要がある。失敗時に一瞬でスタート地点などに戻れれば、まさしくストレスフリーなゲームだったのだが。

項目	点数
システム	85
3DSを傾けるというシステムは、単純だが熱中できる。メニューまわりも使いやすい。	
ステージ	80
1つのステージが短いため、ついついプレイしてしまうが、序盤から初見殺しの罠は多め。	
キャラクター	80
小さなニンジャが手をバタバタさせながら転がりまわる様子はとても可愛い。	
サウンド	75
ゲーム全体をとおしてのんびりとしたサウンドが多め。ゆったりとプレイできる。	

スパイクが放つ新たな学園モノは教師が主役！

スパイク

ガチトラ！
～暴れん坊教師 in High School～

PSP	
2011年4月21日発売	
UMD版：¥5,229（税込） DL版：¥4,200（税込）	
ジャンル	ACT
メーカー	スパイク
備考	プレイ人数：1人用

Preview

元極道の主人公が魅せる破天荒な学園ドラマ

初代『喧嘩番長』を手がけたスタッフによる、新たな学園任侠ACT。生徒側の視点で、学園内の抗争や他校との争いが描かれていた『喧嘩番長』シリーズとは異なり、本作は1人の教師と彼を取り巻くさまざまな生徒たちとの物語が主軸となる。物語は1話区切りの章仕立てで進行し、各話の終わりにはスタッフロールと次回予告を用意。まるで実際のテレビドラマを見ているかのような演出が、プレイヤーを本作の世界に引き込んでくれる。

イベントシーンは、豪華声優陣が学園ドラマを熱演。主人公・梶虎男役の小西克幸さん（「天元突破グレンラガン」カミナ役など）を筆頭に、遠藤綾さん（「マクロスＦ」シェリル・ノーム役など）、豊崎愛生さん（「けいおん！」平沢唯役など）など、有名な声優たちがキャラクターに命を吹き込む。

魂を裸にして相手の悩みを解決する「ＳＮＢ」（ソウルヌードバトル）ほか、数々のミニゲームにも注目だ。

ストーリー／キャラクター
型破りな言動で生徒たちの悩みをガチで解決！

本作の主人公である梶虎男は、大きな力を持つ極道・大神組の若頭。幼い頃に両親に捨てられ天涯孤独となった彼は、大神組組長に引き取られ、そのもとでメキメキと極道として頭角を現していく。生まれ持った度胸と腕っ節の強さを生かしてのし上がり、今では「人喰いのトラ」と呼ばれ、業界では知らぬ者がいないほどの存在になっていた。極道であることに誇りを持ち、実の父以上の存在である組長のために活動していた虎男。そんな彼が教師というまったくの正反対の立場になったのは、龍ヶ峰学院3年D組の生徒・末広結衣（CV：釘宮理恵）が自殺しようとしているところに出くわしたことがきっかけだった。

龍ヶ峰学院の生徒であり、アイドルとしても活動する結衣は、とある一件で思い詰め、学校の屋上から飛び降り自殺を図ろうとする。そんな彼女を死なせてなるものかと必死の説得を試みる龍ヶ峰学院校長だったが、状況はなかなか好転しない……。そこに現れたのが虎男だった。論理的な言葉などまったく知らない彼の口から飛び出すのは、本能的かつ直情的なものばかり。だが、しだいにその言葉、そして行動は結衣の心を打ち、虎男は胸の内に秘めた彼女の本当の悩みを聞き出すことに成功する。この騒動がきっかけで校長は虎男に龍ヶ峰学院の教師になってほしいと提案。虎男はある条件を出すかわりに、臨時教師として教壇に立つことを決めるのであった。これらは本作のプロローグ部分に当たる第1話のエピソードだが、校長が虎男に教師になることを願い出たのも、虎男が義理人情に厚く、仁義を重んじる男だということを見込んでのことだというのがわかる。

こうして3年D組の副担任に就任した虎男。しかし、龍ヶ峰学園の在籍者は一癖も二癖もある人物ばかり。教育者の両親のもとで育ち、「本物の教師」を目指して奮闘する担任の新堂美鈴。彼女からは、不良にしか見えない虎男を毛嫌いしているオーラが漂っている。また、将来を有望視された球児だったが、不祥事を起こして退部させられてしまい、不良となってしまったD組の生徒である石川翔。うさんくさい仁義を決める虎男が気に入らない彼も、一触即発の雰囲気をかもし出している。ただ、元から教養の〝き〟の字もない虎男の立ち振る舞いは、そんな登場人物たちを引っかき回すほどメチャクチャ。不登校になった男子生徒の部屋をぶち破り、問答無用で生徒を外に連れ出したり、借金に追われる女生徒に当たり屋を勧めてみるなど、そのすべてが教師とは思えないような行動ばかりだ。だが過程はどうあれ、最終的には直球のごとき言葉で相手の心を打ち、悩みを解決していくのである。元極道の破天荒ガチ教師と、クセのある生徒や教師たちとの物語を存分に楽しんでほしい。

システム
心の壁を打ち砕き相手の魂を裸にしろ！

本作の物語は章区切りで進行する。章内の基本的な流れは、イベントシーン→マップを移動して目的地へ→バトル→ミニゲーム→スタッフロール、というもの。といってもこの流れはかなり大まかなもので、実際にはこの順番ではなかったり、マップの移動やバトル、イベントシーンが数回展開されたりする場合もある。また、バトルには通常バトルと「ＳＮＢ」の2種類が存在。通常バトルは現実の世界で行われ、不良や極道の人間たちとの戦いがメイン。敵の攻撃に対応しつつ、パンチやキック、頭突きなどで敵の体力を0にすれば勝利だ。「ＳＮＢ」も基本的には通常バトルと同じだが、バトルの舞台はイメージ世界。虎男と相手との激論の様子が、バトルとして具現化されている。ここでは通常攻撃以外にも、ゲージを使用して特殊な攻撃を繰り出すことも可能。ただし「ＳＮＢ」では、相手の体力を0にするだけでは終わらない。相手は体力が0になると心の壁を張り、虎男を拒絶しようとガード不能の攻撃を使用してくる。攻撃をかいくぐって心の壁を破壊し、〝心の叫び〟を相手にぶつけて魂を裸にすれば激論終了となり、相手の悩みを解消すると同時に勝利となる。生徒の悩みを解決するためのミニゲームもあり、パパラッチを追いかけるものや水着姿の女子生徒の体のツボ押しをするものなど、種類はさまざま。バトルとはひと味違う遊びが楽しめる。



▲プレイスポットでの課外活動やメイドとミニゲームが楽しめる「メイドぱらだいす」など、やり込み要素も膨大！

Review

物語もバトルもやり込みも！ すべての面でのめり込める作品です

物語はどちらかというとイベントシーンを重視している印象。少なくとも自分がプレイした範囲では、バトルにかける時間よりも、イベントシーンを見ている時間のほうが長かったです。そのぶん、物語の作りはテレビの学園ドラマに負けないデキ。ときにはコミカル、ときにはガチな面を見せる虎男と生徒たちのやり取りに笑ったり感動したりと、楽しませてもらいました。バトルは体力ゲージが見づらいなどの細かい不満はあるものの、おおむね問題なし。「ＳＮＢ」でのエフェクトは派手なものが多いし、バトル中の画面上部に表示される虎男と相手との激論のセリフも見ていて楽しかったです。本編以外の要素（やり込み部分やミニゲームなど）のボリュームも、個人的には満足。特に「メイドぱらだいす」のミニゲームはやり出すと止まりません（やりごたえがあります）。あと、ここで聞ける豊崎愛生さんの「お帰りなさいませ、ご主人様♪」がヤバイ！

全体的には『喧嘩番長』シリーズをプレイしてきた自分としては、雰囲気はやはり『喧嘩番長』シリーズに似てるなぁ、という印象。ただ、少年たちの若さを描いていた『喧嘩番長』とは違い、本作の場合は少しアダルティな感じ。主人公が大人で教師側だからというのもあると思いますが、登場人物たちの言い回しや演出からもそう感じました。「ＳＮＢ」で勝ったら相手が裸になるといった少々エッチなシーンもありますし。『喧嘩番長』では見られなかったアプローチや演出が多いものの、同シリーズが好きな漢（おとこ）たちなら楽しめると思います。

（ライター／ユート）

項目	点数	コメント
システム	75	全体的に○。ただローディングが挿入される場面が多く、メディアインストールは必須。
グラフィック	75	表情は好みが分かれそう。着せ替え用の衣装や装飾品が多く用意されている点は◎。
ストーリー／キャラクター	90	ハチャメチャな主人公がやはりイイ。ほかの登場人物も個性的で見ていて飽きない。
やり込み要素	85	もう1つの本編といっても過言ではないほど、さまざまな要素が用意されている。

気になるあの人にキモチを伝える

バンダイナムコゲームス

君に届け ～伝えるキモチ～

Preview

大人気コミック&アニメのゲーム第2弾!!

TVアニメの第2期や実写劇場版も公開され、まだまだその熱冷めやらぬ人気の「君に届け」のゲーム最新作がついに登場です。「君に届け」（集英社刊）は、椎名軽穂先生による漫画で、引っ込み思案で周囲から暗い女の子と誤解されている主人公・黒沼爽子と、学校内で一番人気の爽やか男子・風早翔太の恋愛模様を描いた大人気作品。両想いなのに、不器用な2人がすれ違っていくもどかしさと、それに伴って生まれる究極にピュアな恋愛模様が最大の魅力です。今回のゲーム版は、昨年発売された第1弾のシステムを引き継いだ内容となっており、高校2年生の春～夏が舞台。学年が1つ上がり、少し成長した爽子たちのふれあいを目一杯楽しめます。爽子と風早くんはもちろんのこと、あやねやちづるといった親友たちとの新たな関係性など、ゲームだからこそ深く描かれるエピソードの数々は必見。なお、今作からスタートしてもしっかり楽しめます。



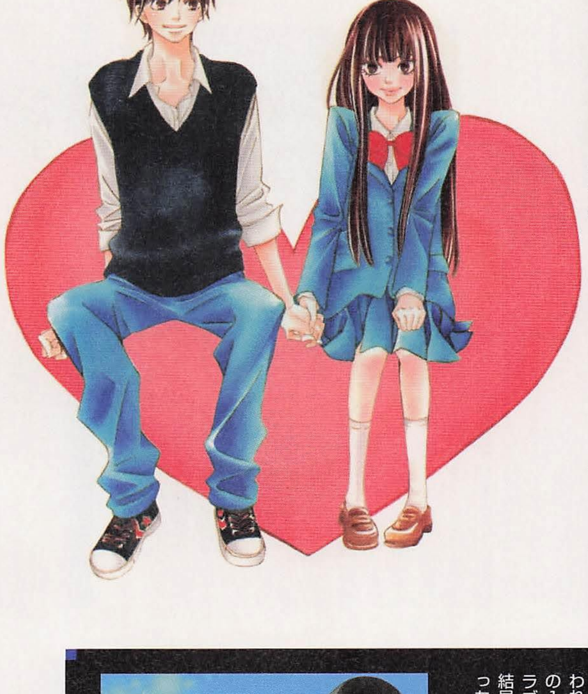
▶原作の名シーンを中心としつつ、さまざまな心温まるイベントが展開されていきますよ！

ストーリー／キャラクター

北幌高校の学校祭を爽子視点で体験

物語のスタートは高校2年生の春。すでに、爽子と風早くんがお付き合いしている状態からゲームが始まるわけです。「付き合っているのなら、もうやることないんじゃないの？」と思ったアナタ！　まだまだ甘いですよ。付き合い始めたはいいものの、彼氏彼女としてお互いにどう接すればいいのか悩む2人。そして周囲の人々から注目されることに困惑する2人……。そんな〝新たな状況と心情の変化〟を、ゲームを進めながらじっくりと味わえるのです。彼女たちがどんな関係を築き上げるのか、考えただけでキュンキュンすることうけあい！　なお、ゲームの大きな目的は「学校祭の成功」です。これを達成するために奮闘する爽子とその仲間たちの青春模様が、賑やかに描かれていきます。


▲爽子以外のキャラのエピソードもたっぷり用意されています。なかには「君届」ファンを満足させる、原作では見られなかったいろいろなイベントも！



DS	
2011年4月7日発売	
通常版：¥5,040(税込)、限定版：¥6,615(税込)	
恋愛 育成	
ジャンル	AVG
メーカー	バンダイナムコゲームス
備考	1人用

システム

「きっかけ」と「こころがけ」で爽子の心を育成すべし！

ゲームは、学校祭の準備に注力しながら学校生活を送る爽子の「1日の目標」を決めることで進行します。この目標となる「こころがけ」が「迷惑にならないようにする」や「伝える勇気を持とう」といった爽子らしいものになっているのがおもしろいところ。そして、ゲームのもう1つの鍵となるのは「きっかけ種」。これを使うと、爽子以外の人物の行動を発生させることができます。これらを駆使すれば、誰のどんなイベントを見るかをプレイヤーがある程度コントロールできるのです。なお、イベント中に選択肢が出現したときに「爽子の心の声を聞く」を選択すると、「フラッシュバックイベント」が発生。過去の出来事を再確認できるほか、選択肢の内容も変化する一風変わったシステムとなっています。



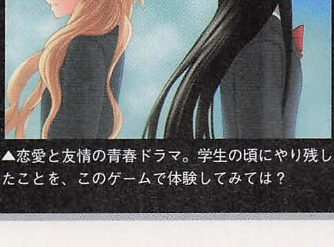
▶当然ながら学校生活と学校祭の準備は同時進行。あくせく動き回る忙しい毎日が待っています。

Play Impression

恋模様だけでなく女の子の友情にも注目です！

プレイを開始して、最初に目指したのはやはり風早くんと仲よくなること。といってももう付き合っているので、いかに関係を進めるかがポイントでした。でも真田くんとちづるの関係も気になるし、新しい恋をしたいと言い出すあやねも手伝いたいし、学校祭の準備も進めなきゃってことで、もう大忙しの毎日。そんな毎日の目標を決めるシステムはわかりやすく、狙ったイベントを簡単に見られるのでかなり親切に感じました。そんな学校生活で、私の心をグイッとつかんだのはくるみちゃんでした。彼女は、なんだかんだ言いながら、爽子のことを認めてキツい言葉で背中を押してくれるいい子です。爽子と風早くんの関係が学校中にバレて、風早くんのことを好きだった女の子たちに爽子が責められていたときもなんだかんだで助けてくれました。そこで爽子が放った「くるみちゃんのライバルは私なので！」発言は、くるみの心情を考えると涙なしには見られませんよね（泣）。それにしても、プレイしていて改めてすごいなと感じたのは、「君届」にはにくたらしい人が誰1人としていないところ。爽子を責めた女の子だって、風早くんが好きだからやつ当たりしたわけで、その気持ちは痛いほどわかりますという感じで……みんないい子なんですよ。プレイすれば、原作漫画と同様に心が洗われること間違いなしです！　そんな私の1回目のエンディングは風早くんとのラブリーエンド。いろいろ言ったけど、結局カッコイイ男の子は最高ね！　と思っちゃう私の心は汚れているのかしら？

（ライター・照子）


▲恋愛と友情の青春ドラマ。学生の頃にやり残したことを、このゲームで体験してみては？

本誌P.156にて、原作者・椎名軽穂先生のインタビューを掲載！

カンタン操作で爽快アクション！

角川ゲームス

アースシーカー

Preview

地球再生を目指して遺産を集めよう！

カプコンで『ストリートファイター』シリーズや『モンスターハンター』を手がけたゲームデザイナー船水紀孝氏を中心に、「アクションが苦手な人でもプレイできるACT」を目指して作られた本作。滅亡した人類のクローンである「アースノイド」たちが〝地球再生〟のために地球の遺産集めの冒険に出る。プレイヤーはアースノイドと不思議な生物ガーディアンを最大6匹まで操作しながら、さまざまなクエストをクリアして物語を進めていく。掲げられたコンセプトのとおり、ボタン1つでさまざまな技を繰り出して、モンスターを倒すことが可能。なお、いわゆるレベルの概念はなく、強くなるためには武器を強化していく必要がある。また〝地球再生〟という最終目標のほかに、男性アースノイドを覚醒させる、男性アースノイド専用装備のパーツを集めるなどの、細かい目標が用意されているので、ただクエストを繰り返して武器を強化するだけに始終せず物語を楽しめる。

システム／バトル

じっくり作戦を考えられるタイムストップバトル

本作独自のバトルシステムである「タイムストップバトル」は、その名のとおりボタンを押すと画面がストップし、それから攻撃方法を入力して戦うというシステム。数秒の間に攻撃方法を選択しなければならないというタイムリミットもないので、コマンド選択式のRPGのようにモンスターにどうやってダメージを与えるかを、プレイヤーがゆっくりと考えることが可能だ。こう書くと「バトル中のアクション要素がどこにあるのか？」と疑問に思うかもしれないが、「タイムストップバトル」はあくまでも〝攻撃方法を選択している間〟だけ画面がストップするもので、選び終わればリアルタイムバトルへと移行する。バトルでは、プレイヤーは武器による物理攻撃で、ガーディアンは物理攻撃と「エナジーボール」と呼ばれる属性を持つ魔法のようなものでモンスターにダメージを与えられる。プレイヤーもガーディアンも攻撃するためには画面下に表示される「アクションカートリッジ」を消費しなければならず、カートリッジの消費量が多ければ多いほど、強力な攻撃を使用することが可能。だが、消費したカートリッジは自然に回復するのを待つか、アイテムを使わないと回復しない。技に関してはモンスターの攻撃を受けると中断させられてしまうので、カートリッジが回復するまでの立ち回りはもちろん、技が発動するまでにモンスターに攻撃を中断されないようにするのも重要だ。なお、プレイヤーの攻撃方法は装備している武器に依存し、ガーディアンのエナジーボールは個々によって扱える属性が異なる。特にエナジーボールは、単体で繰り出すだけではなく数匹のガーディアンで同時に発動させられるほか、使い込むことでランクが上がって、より強力になる。モンスターの弱点属性を見極めることはもちろんだが、いろいろな属性をまんべんなく使ってバランスよくランクを上げていくとプレイが楽になるだろう。また、女性アースノイドは物理攻撃しか使えないが、男性アースノイドはエナジーボールを使って攻撃をすることもできる。そのかわり、「パワーアシストスーツ」という特殊装備がないとフィールドには出られない。

システム／クエスト

遺産はもちろん素材もゲット！

ストーリーは、アースノイドたちの拠点であるパンゲアの遺産情報室でクエストを受注し、クリアしていくことで進んでいく。クエストの目的の多くは各フィールドからさまざまな遺産を回収してくることだが、なかにはモンスターを捕獲したり、特定の素材を集めてくるものなどもある。一度クリアしたクエストは何度でも受けられるので、あるクエストを受注している間にしか出現しないモンスターが落とす素材が欲しいときや、ゲーム内通貨の「pt」を稼ぎやすいクエストなど、特定のクエストを繰り返すことも可能だ。エンディングまでに相当数のクエストが用意されており、本編クリア後にチャレンジできるクエストも多数存在する。またクエストとは少々異なるが、本作の発売と同時にDSiウェアで『おでかけ！　アースシーカー』が200DSiポイントで配信予定。6つのミニゲームで遊べて、特別な料理を作れるほか、Wii版とも連動している。

Wii	
2011年4月7日発売予定	
¥7,140(税込)	
ACT	ジャンル　ACT
SF	メーカー　販売：角川ゲームス／制作：エンターブレイン
冒険	備考　プレイ人数：1人用

ストーリー／キャラクター

希望にあふれた物語と個性豊かな登場人物

「人類が滅亡したあとの、地球再生を目指す物語」と聞くと、とてもシリアスに感じられるが、物語中は悲壮感や切羽詰まったような雰囲気はない。アースノイドたちが自分たちの故郷である地球や祖先である人類、そして人類が残した発明品や芸術品に憧れて遺産を探索していく様子は、これからの「自分たちが作る第二の地球」への希望に満ちあふれている。また3人のプレイヤーキャラクター（フェレス、マティ、シャンレン）のほかに、彼女たちをサポートしてくれるNPCや最長老のローザなど魅力あふれる人物も登場する。そしてなんといっても、酒と引き換えに探索の手助けをしてくれるガーディアンたちの、かわいらしいしぐさに癒されること間違いナシ！



▲モンスターたちも、地球の情報をもとに生み出された存在。なかにはアースノイドたちのように、遺産を集めるモンスターも。

Play Impression

アクションが苦手な人にこそオススメしたいタイトル！

本作をプレイする前は「タイムストップバトル」がどんなものなのかイマイチ理解できていなかったのですが、いざプレイしてみると「なるほど！」と感心してしまいました。モンスターを見つけたらAボタンを押して、好きな攻撃方法を選択。そしてXボタンを押せばバトルに移行し、そのままキャラクターたちが選んだ攻撃を実行してくれます。アクションが苦手な自分の腕では、絶対にできないようなアクロバティックな攻撃をしてくれて思わずニヤニヤしてしまいます。攻撃方法を選んだだけなのに、まるで自分がそれを繰り出したかのような快感を得ることができるんですよ。そのぶん、モンスターからの攻撃を受けて、技が中断されてしまったときの「イラッ」もハンパないですが（笑）。自分＝プレイヤーキャラクターによる攻撃をしなくても、ガーディアンたちがわきゃわきゃと動いてモンスターと戦っているところを見ているだけでもおもしろいです。なので私は、プレイヤーキャラクターはモンスターから逃げ回りながら、ガーディアンだけを前線に立たせる方法で戦っています。ときどきトドメをさしてオイシイところだけ持って行ったりも（笑）。ジャンルで分ければ確かにアクションなのですが、一般的に想像するアクションよりはるかにお手軽です。かといってただカンタンなわけではなく、アクションとして押さえるところはバッチリと押さえられているので、アクションが好きな人も満足できると思います。ただ、最初はお手軽すぎて物足りないと感じるかもしれません。ですが、進めていけば攻撃のバリエーションが増えていってやり応えが出てきますよ。それと私が感動したのはグラフィックです。正直、HD機のように高精細なわけではないのですが、温かみがあってぼ〜っと画面を見ているだけでもなんだか懐かしい感じがしてくるんですよね。画面酔いしやすい体質なので、最初は3D酔いしたらどうしようと思っていたんですが、杞憂でしたし。あと『アースシーカー』を語るうえで外せないのが、なんといってもガーディアン！　かわいいのに酒好き&カタコトで話すので生意気っぽいというギャップがたまりません。ガーディアンの等身大ぬいぐるみが欲しいなぁ。

（ライター／千歳）

SOCOM 4: U.S. Navy SEALs

PS3
2011年4月21日発売
¥5,980(税込)

ACT	ジャンル	STG(タクティカルシューティング)
対戦	メーカー	SCE
協力	備考	プレイ人数:1人用(オンライン時最大32人)



▲最大5人によるオンライン協力プレイに対応。オンライン対戦は最大32人で、9種のマップが用意されている。

Review

緊張感あふれる戦場が魅力の老舗オンライン対戦STG

アメリカの特殊部隊〝Navy SEALs〟を題材とした本作。PS2時代からいち早くオンライン対戦を導入し、昔からのSTGファンに親しまれているシリーズです。体力の自動回復がなく、倒されると現在のゲームが終わるまで復活できないシビアな設定は今作でも健在。なお、この本物の戦闘を意識した設定を「クラシックモード」と呼び、一方で体力の自動回復と復活が可能な設定も用意。ライトユーザーへの配慮があるのは嬉しいトコロです。

今回は先行体験できた「オンライン対戦パブリックβテスト」をプレイしたうえでのレビューとなります。対戦ルールは4種類ありますが、個人的におもしろいと感じたのは「爆弾処理」というルール。爆弾を解除する側と、それを阻止する側にそれぞれ分かれるのですが、解除側はプレイヤーの1人が爆弾処理兵という特殊な兵士となります。爆弾の処理は爆弾処理兵しか行えず、防衛側は爆弾処理兵を倒せばかなり時間稼ぎができるので、爆弾処理兵をめぐった駆け引きがアツイ。ちなみに「クラシックモード」では、爆弾処理兵を倒すと防衛側が勝利になります。とはいえ、爆弾処理兵は重装甲なので、正面からの撃ち合いではまず負けます。何も知らずに撃ち合ってみて、「なるほど、うまくできてるなぁ」と感心しました。また、ビーコンを設置し、敵基地の場所を割り出して破壊する「防衛」というルールも新鮮でした。ビーコンの設置部分は領地の確保、敵基地の破壊は爆弾の設置、というようにルールが変化していくのがおもしろいですね。ほかにも、おなじみのチームデスマッチの「制圧」や、情報データを奪い合う「情報」など、各ルールに個性があって楽しめました。ただし、ほかのSTGより動きが重い感じがするので好みが分かれるかもしれません。また、今回は体験できませんでしたが、本作には協力プレイも用意されています。しかもミッションを組み合わせて、アレンジミッションを作ることが可能だとか。初心者で「対戦はちょっとコワイ……」という人は、まずは友達を誘って協力プレイから入るのもアリかも！

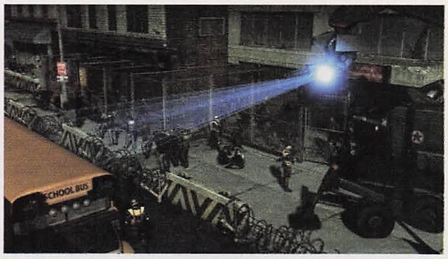
(ライター/hororo)

システム	80
「クラシックモード」は緊張感はあるものの、早めに倒されるとやはり手持ち無沙汰に。	
グラフィック	80
キレイだが、圧倒的なグラフィックを持つ作品が多いジャンルなだけにやや地味な印象。	
操作感	75
キー配置はスタンダード。独特のもっさり感はよくも悪くも好みが分かれるかも。	
サウンド	75
本物の銃の音に近いのかもしれないが、ゲーム的にはもう少し派手さがほしかった。	

HOMEFRONT (ホームフロント)

PS3 / Xbox 360
2011年4月14日発売
¥7,770(税込)

ACT	ジャンル	STG(ファーストパーソンシューター)
対戦	メーカー	発売元:スパイク/開発元:THQ(Kaos Studios)
	備考	プレイ人数:1人用(オンライン時最大32人)



▲スクールバスも標的に。近代戦をテーマに扱ったFPSのなかで、アメリカがここまで劣勢にあるという設定は珍しい。

Review

手堅くまとまったゲームシステムと大胆な物語

本作は2027年の世界を舞台に、大朝鮮連邦が隣国を次々と併合し、ついには国力の衰えたアメリカにも侵略……という未来の「if」を描いたFPS。この衝撃的なシナリオを担当したのは、映画「地獄の黙示録」のシナリオも手がけた作家ジョン・ミリアス氏。現代の世界情勢に照らし合わせてみると、この設定は一見荒唐無稽に思えるかもしれない。しかし、ゲームをプレイすると大朝鮮連邦がいかに力をつけ、またアメリカがどう力を失っていったのかがわかるようになっている。それは決して納得できない理由ではなく、大胆な内容でありながらもよく練られたシナリオであることがわかる。しかも、ゲーム内で拾える新聞の切れ端をとおして、ゲーム中では直接描かれていない中東やアジアの情勢も判明する。この点からも制作側は世界規模で設定を考えながらシナリオを練り込んでいることがわかる。なかでも日本が大朝鮮連邦に降伏したくだりは、日本の某作家の小説を彷彿とさせる内容で、それだけでもゲームにできるのでは？ と思えてしまったほどだ。

さて、本作はアメリカ人レジスタンスの一員である主人公を操作して、大朝鮮連邦の兵士と戦っていく。FPSとしてはいたってオーソドックスな操作方法を採用しており、FPSに慣れた人なら説明書を読まなくても操作に戸惑うことはないだろう。それだけに遊びやすいというメリットがある反面、本作ならではのウリがないという弱みもある。しかし、これはあくまでもキャンペーンモードの話だ。マルチプレイは、戦闘によって得られるBPというポイントを消費して、戦車などのビークルや強力な武器などをその場で入手することができる。これらはBPを消費した瞬間に使えるようになるため、ゲームの流れが途切れることなく、テンポのいい対戦が楽しめる。この対戦が最大32人で遊べるというのも、混沌とした戦いが味わえておもしろい。

レビューを書くにあたって本作をクリアまでプレイしたが、やはりウリはシナリオとマルチプレイにあると感じた。オーソドックスな操作方法と書いたが操作自体は良好なので、安心して遊んでみてほしい。

(ライター/RON)

システム	80
FPSに慣れた人ならすんなりと入っていける操作法は、遊びやすいの一言。	
グラフィック	80
崩壊したアメリカの片田舎の雰囲気が全面に押し出されたグラフィックは本作ならでは。	
ストーリー/キャラクター	85
ほかのFPSにはない衝撃的な物語は必見。その反面、登場キャラクターの印象はやや弱め。	
サウンド	85
映画音楽を彷彿とさせる、各シーンにピッタリあった音楽は○。盛り上がります。	

そのほかの気になるプレイ済みタイトル



バレットソウル -弾魂-

●2011年4月7日発売 ●Xbox 360
●5pb.
●STG ●¥7,350(税込)

これまでXbox 360で弾幕STGの移植を2作品手掛けた5pb.が贈る、完全オリジナルの弾幕STGが本作だ。敵から放たれる無数の弾を避けて進んでいくというのが弾幕STGのセオリーだが、本作は弾を発射した敵を倒せば、弾を無効化できる独自のシステムを持つ。また、画面上部に自機がいればいるほどアグレッシブに攻めていると判定され、得点倍率が跳ね上がっていく「魂(ソウル)ゲージ」システムを搭載。これにより攻めて進むという弾幕STGでは珍しいスタイルを実現している。

特徴の1つである敵弾の無効化だが、昨年9月の東京ゲームショウバージョンでは、自機が放つ弾と敵が放つ弾、そして無効化した弾が混在していて、どの弾がどれなのか非常にわかりにくかった。しかし、それから半年以上が経過した今回のバージョンでは、そんなわずらわしさを感じることなく、快適にプレイできた。得点倍率の上昇と相まって、非常に爽快感がある。ただ、中盤から敵の固さが急上昇するため敵を倒せず、弾を無効化できない状況が多かった印象だ。

なお、プレイヤーキャラクターは、前方の攻撃力が優秀で、自機スピードが速い「不倶戴天のゼンイチ」、広範囲に攻撃ができるが攻撃力が劣る「天馬行空のユン」、ロックオン攻撃で局所への攻撃力に優れる「王道楽土のサダハール」の3人。このなかで初心者にオススメなのは、雑魚敵を倒しやすいユンだ。後半になると攻撃がなかなかとおらず、苦戦する場面も多くなるが、ゲームシステムをつかむにはちょうどいいだろう。

そのほか、難易度、コンティニュー回数を問わず、3人のキャラクターを使って1周クリアすれば実績が300近く解除されるのも嬉しいところ。ステージ3あたりから難易度が急上昇してくるように感じたが、全体的にはガチすぎず、ユルすぎないという印象だ。

Preview
PSP ガーネット・クレイドル ポータブル ～鍵の姫巫女～
●4月7日発売　●AVG　●アイディアファクトリー　●通常版¥6,090(税込)、限定版¥8,190(税込)

無垢な少女が激しい恋に目覚めるまでのおとぎ話

PCで人気の女性向け恋愛AVG『ガーネット・クレイドル』のPSP版が登場。春休みを境に毎日同じ夢を見るようになった主人公の天橋美紅。王が消え、衰退する国に現れた彼女は、5人の王子たちから王を選び出す「姫巫女」となる。シンクロする現実の学園と夢の世界。どちらの世界にも存在するそっくりな王子たち。2つの世界のつながりの秘密とは……？　PSP版では新規オープニングムービーを収録し、エンディングも新規CGを用いて再構成されている。


▲学年首位の秀才で、弓道部のホープ・勅使川原透矢。美紅のフィアンセでもある。

Preview
PSP Are you Alice?
●4月7日発売　●AVG　●アイディアファクトリー　●通常版¥6,090(税込)、限定版¥8,190(税込)

不思議の国の真実を求めて――

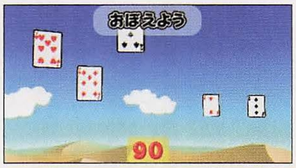
2005年から発売を開始した人気ドラマCD「Are you Alice?」シリーズのゲーム版。不思議の国に迷い込んだ少年が「アリス」と名乗ることで、"白ウサギを殺すためのゲーム"に参加することになってしまう歪んだ世界の物語だ。今作は、時間どおりに物語の展開を追っていける、ゲームならではの仕様になっているほか、スチル画像が動画のように動く演出もなされている。イカレ帽子屋、チェシャ猫といった独特なキャラクターの魅力を存分に楽しもう！


▲「白ウサギ」＝自分を殺すためのゲームを仕組んだ張本人。その目的とは？

Preview
3DS 空間さがしもの系 脳力開発 3D脳トレーニング
●4月7日発売　●ETC　●IEインスティテュート　●¥3,990（税込）

3D表示機能を利用した新たな脳トレーニングソフト

知能研究所監修のもと作られた、新しい脳力開発ソフトが登場。本体を動かすことで見渡せる3D空間内で出題されるルールにあったマトを見つけ出し、玉を当てて選択していくSTG感覚の脳力トレーニングが行える。さらに、玉をマトに当てるだけでなく、障害物の跳ね返りを利用して当てると、より高得点が得られる仕組みも存在。「問題を解く」ことと「高得点を狙って当てる」ことを両立させている。効果的なトレーニングソフトだ。

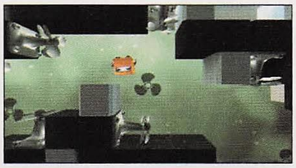


▲3D空間を見渡し、配置や種類を記憶。「言葉」を使ったトレーニングもある。

Preview
3DS Cubic Ninja(キュービック ニンジャ)
●4月7日発売　●ACT　●AQインタラクティブ　●¥3,990（税込）

新感覚アクション！　3DSを傾けてゴールを目指せ

ボタンの使用は一切なし！　3DS本体の動きに反応する箱型ニンジャを操り、100以上用意されたギミックつきのステージをクリアしていくアクションゲーム。3DSの特性を生かした縦・横の移動に加え、手前や奥への移動を立体的に表現。また、本体を振る、回転させることでも動きを認識し、クールでキューブなニンジャがさまざまな反応を見せてくれる。オリジナルステージを作成すれば、すれちがい通信やQRコードで交換も可能だ。


▲ニンジャは、いつも同じ反応をするとは限らない。ステージの特性をつかめ！

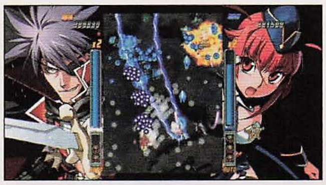
Preview
Xbox 360 バレットソウル -弾魂-
●4月7日発売　●STG　●5pb.　●¥7,350（税込）

攻めて攻めて攻めまくれ！　超攻撃的な縦スクロールSTG

アグレッシブなプレイが高得点につながるシステムを採用した、完全新作の縦スクロールSTGが登場！　強大な軍事力で全宇宙の支配を企む悪の帝国メッチャワール。その圧倒的な脅威に、親を殺され復讐を誓う宇宙海賊、帝国壊滅の大任を押しつけられた銀河ポリスの婦警、領土拡大のために宣戦布告した英雄王の3人が立ち向かう。果たして彼らの魂は、巨悪を撃ち砕くことができるのか？

STGが広い層に楽しまれていた1980年代の、隠しキャラや隠しボーナスなどおなじみの要素を現代風にアレンジして盛り込み、さらに本作ならではの"攻める"ことで活路を見い出す斬新なシステムを採用。その1つである「弾幕無効化」は、敵を倒すとその敵が撃った弾から魂が抜け、すべて無視できるようになるシステム。従来の「弾幕を回避して反撃する」というスタイルとは異なり、着弾前に敵を倒すことで、ピンチを乗り切るという独特のおもしろさを味わえる。そして、得点システムの要となるのが「魂（ソウル）ゲージ」。危険をかえりみず、画面前方で敵を倒すことによりゲージが大きく上昇。ゲージがMAXになると得点倍率が上がっていき、得点効率が飛躍的に上昇する。いかに攻め続けられるかが高得点を叩き出すカギとなる。

オンラインでのスコアランキングにも対応しており、ランキング上位者はリプレイデータをアップロード可能。ダウンロードして再生すれば、攻略法の研究にも役立つだろう。


▲白くなっているのが、魂が抜けて無効化された弾。2Pプレイでは連係が重要となる。



▲上昇した魂ゲージは、ステージクリアまで下がることはない。ミスを恐れず攻め続けろ！

Preview
PSP 地球防衛軍2 PORTABLE
●4月7日発売　●STG　●ディースリー・パブリッシャー　●通常版¥5,040(税込)、ダブル入隊パック¥6,279(税込)

巨大生物を相手に、華麗にド派手にぶちかませ！

巨大な敵を一掃する爽快感が人気の『地球防衛軍』シリーズの『2』がPSPで登場！　超法規軍「EDF」の隊員となり、突如襲来したエイリアンから地球の未来を守るために戦おう。オリジナル版の要素に加え、武器、ミッション、敵が多数追加され、さらにアドホック通信を利用した最大4人の協力&対戦プレイが可能。歯ごたえのある戦闘が楽しめる。「ダブル入隊パック」は、通常版が2つ入ったお買い得な内容なので、友達と一緒に盛り上がろう！


▲1人ではクリアが難しいミッションは、友達と協力して立ち向かえ！

Preview
PS3 Xbox360 nail'd(ネイルド)
●4月7日発売　●RCG　●サイバーフロント　●¥7,140（税込）

大自然を駆け抜ける爽快感！　本格派オフロードRCG

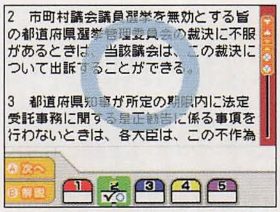
オフロードバイクを操り、縦横無尽に描かれたコースを駆けめぐるオフロードレースゲーム。急斜面を疾走し、障害物をよけつつトリックを決めるとブーストゲージがたまり、一気に加速できる。しかし走り続けるだけではなく、ジャンプしたときの空気抵抗を計算し、スピードを落とさず着地するためのテクニカルな操作も要求される。オンラインを介したマルチプレイでは、最大12人でレースを楽しめる。自慢の愛車でライバルたちをブッちぎれ！


▲リアルタイムレンダリングで描かれた、美しい風景も本作の魅力だ。

Preview
DS マル合格資格奪取!2011年度版 行政書士試験
●4月7日発売　●ETC　●メディアファイブ　●¥4,200（税込）

過去8年ぶんの過去問を大量に収録！

法律系資格の人気試験である「行政書士試験」の対策ソフト。本作には過去8年ぶんの過去問題が全問解説つきで大量収録されているほか、スケジュールナビの機能で初心者でも安心して学習できる。また、自分の学習したい分野を選択できる「分野別出題」や、今までミスした問題から出題される「弱点克服」で、試験対策もバッチリ。さらに本番を想定した模擬試験や、専門用語の解説があるのもポイントだ。



◀お手軽やとことんなど、5つのレベルから学習できる。

Preview
PSP Princess Frontier Portable
●4月7日発売　●AVG　●アルケミスト　●通常版¥7,140（税込）、限定版¥9,429（税込）

自称王子様のお姫様と辺境警備隊のドタバタ劇！

PCで人気の恋愛AVG『プリンセス フロンティア』がPSPで登場！　騎士候補生の主人公リュウは、式典での失態によって辺境の村に左遷されてしまう。警備の必要がないほどに平和な村での生活にも慣れたある日、リュウを左遷させたお姫様・アルエが村にやってくるところから物語は始まる。PSP版では、新ヒロイン・モニカに加え、アルエとの大団円が描かれるアルエグランドルートが追加されており、PC版をプレイした人も楽しめる内容になっている。


▲ヒロインのアルエ。魔法によって女に変えられたと公言しているが、果たして……？

Preview
PSP AKIBA'S TRIP(アキバズトリップ)

●4月14日発売 ●A・AVG ●アクワイア ●UMD版¥5,670(税込)、DL版¥4,500(税込)

華やかな電気街の影に潜む謎を解き明かせ

世界有数の電気街である秋葉原。この秋葉原を舞台にしたアクションAVGがPSPで登場。行方不明になった友人を捜すため、秋葉原を訪れた主人公はカゲヤシと呼ばれる吸血鬼に襲われる。かろうじて生き延びた主人公は、対カゲヤシ組織・NIROと交わしたある約束によって戦いに身を投じることになる。物語の舞台となる秋葉原は、実在する多くの店舗とのタイアップによってリアルに再現されており、擬似的に秋葉原を探索するといったプレイも楽しめる。



▲街中でのバトルシーン。メイド姿のカゲヤシも登場する？

Preview
DS コスメちっく☆パラダイス ～プリンセスライフ～

●4月14日発売 ●AVG ●GAE ●¥3,990(税込)

メイクやコスメで広がるプリンセスライフ

自分だけのおしゃれが楽しめる『コスメちっく☆パラダイス』の最新作が登場。プレイヤーはおしゃれの街コスメタウンに住むお姫様。この街でたくさんの住人とメイクやおしゃれを介して心を通わせ、やがて女王へと成長していく。また、シリーズならではのタッチペンを使ったメイクはさらにパワーアップ。多彩な種類と色のコスメやスキンケアが用意されているので、自分だけのメイクでキレイになっちゃおう。



◀ミニゲームにはアルバイトを体験できるものもある。

Preview
MULTI テストドライブ アンリミテッド 2

●4月14日発売 ●RCG ●サイバーフロント ●¥7,140(税込)

新たなリゾート地で優雅なカーライフを満喫

広大なリゾート地で自分だけのカーライフが楽しめる『テストドライブ アンリミテッド』の続編が登場。本作では、前作の舞台であるハワイ・オアフ島に加え、スペイン・イビサ島でのドライブが楽しめる。プレイヤーの目的は、島々のいたるところで開催されるレースなどで資金を稼ぎ、新たなマシンや邸宅を購入してリゾート生活を充実させること。島の隅々までリアルに再現された道なき道を進み、リゾートドライブを満喫しよう。



▲オアフ島とは違った文化が楽しめるイビサ島。建物をまわるのも楽しみ方の1つ。

Preview
3DS パイロットウイングス リゾート

●4月14日発売 ●ACT ●任天堂 ●¥4,800(税込)

15年ぶり！ 最新の「空」を体感しよう

大空を自由に飛びまわれるゲームとしておなじみの『パイロットウイングス』シリーズ。その15年ぶりとなる最新作『パイロットウイングス リゾート』が3DSで登場。舞台は南国の島ウーフーアイランド。自由自在に加速やターンを操ることでスピード感を楽しめる「飛行機」、うまく上昇気流に乗っていく「ハンググライダー」、ジェット噴射の勢いを利用して移動する「ロケットベルト」の3種類の乗り物が用意され、自分のMiiも使用可能だ。



▲フリーフライトの白風船は、一定数割るごとに同モードの「タイムリミット」が延長される。

Preview
PSP S.Y.K ～蓮咲伝～ Portable

●4月21日発売 ●AVG ●アイディアファクトリー ●※1

恋する「西遊記」の移植版！

2009年にPS2版、2010年にPSP版が発売された、西遊記をモチーフにした恋愛AVG『S.Y.K ～新説西遊記～』。そのファンディスク『S.Y.K ～蓮咲伝～』がPSPで登場！ 本作は、本編で語られなかった過去のストーリーや、「玄奘編」の各キャラクターの章のその後を描いたエピソードなどを収録。また、PS2版のおまけ要素「外伝小説」がフルボイス化されているほか、冥界キャラの過去が見られる新規シナリオ「冥界編」が追加されている。



▲2本のサイドストーリーを収録した「冥界編」では、過去と現代の2つの物語が楽しめる。

Preview
3DS ワンピース アンリミテッドクルーズ スペシャル

●4月7日発売 ●A・AVG ●バンダイナムコゲームス ●¥6,090(税込)

海賊王を目指すルフィたちの戦いが3Dで再現！

Wiiで発売された『アンリミテッドクルーズ』が3DSに登場。本作には『エピソード1 波に揺れる秘宝』と『エピソード2 目覚める勇者』の内容が完全移植されているほか、海軍本部と海賊たちの戦いを描く「マリンフォードモード」が追加されている。「マリンフォードモード」では、ルフィだけではなく白ひげことエドワード・ニューゲートや、王家七武海のボア・ハンコックなども操作できる。さまざまなキャラの視点で表現される頂上決戦に注目だ。



▲あの名シーンも再現！ マリンフォードの熱き戦いを体験しよう！

Preview
Xbox 360 CROSS†CHANNEL ～In memory of all people～

●3月31日発売 ●AVG ●サイバーフロント ●通常版¥7,140(税込)、限定版¥9,240(税込)

往年の名作がオリジナルシナリオを大幅追加して再登場

2003年に発売されて以来、衰えることのない人気で、さまざまなハードに移植されている不朽の名作がXbox 360に登場。本作の目玉は、田中ロミオが自ら執筆した新規シナリオ。まだ誰も見たことがないエンディング後のアフターストーリーが描かれる。また、前作のPSP版と比べ、シナリオやイベントグラフィックのボリュームは1.5倍に。従来の『CROSS†CHANNEL』の世界をより一層深く楽しむことができるようになっている。



▲イベントグラフィックのほかに、キャラクターグラフィックも多数追加されている。

Preview
PS3 Xbox 360 WRC －FIA World Rally Championship

●4月14日発売 ●RCG ●サイバーフロント ●¥7,140(税込)

世界中のコースをめぐってワールドチャンピオンを目指せ

本作は国際自動車連盟公認のWRC(世界ラリー選手権)をテーマにしたRCG。WRC以外にも多彩な選手権が用意されており、世界中をめぐるラリーレースを体感できる。レースのコースは世界13カ国、計78種類あり、18台の公式ラリーカーが登場。自分好みにカスタマイズできるので、ボリュームは満点だ。WRCの頂点を目指すシングルモード、最大16人が参加可能なオンラインモードで、世界中のプレイヤーとの対戦を楽しもう！



▲道なき道を走るラリーレース。コースに応じたセッティングが重要になりそうだ。

Preview
PS3 Xbox 360 HOMEFRONT(ホームフロント)

●4月14日発売 ●STG ●スパイク ●¥7,770(税込)

舞台は占領下の変わり果てたアメリカ

カリスマ性、権力ともに卓越した指導者の出現によりアジア各国を併合することに成功した大朝鮮連邦。本作はこの連邦国に占領されたアメリカが舞台となるFPSだ。プレイヤーはレジスタンスの一員となって敵に挑む。このシングルモードのストーリーは、映画「ダーティー・ハリー」「地獄の黙示録」の脚本で知られる鬼才ジョン・ミリアスが手がけている。マルチプレイモードでは、最大32人による対戦が可能で、臨場感あふれる戦場が体験できる。



▲人々が理由なく虐殺されてゆく目の前の日常こそが、主人公の闘う動機となる。

Preview
PSP SNK アーケードクラシックス ゼロ

●4月21日発売 ●ETC ●SNKプレイモア ●¥5,040(税込)

レトロゲームファン感涙のタイトル群

1980年代に親しまれたSNKアーケードゲームの数々がPSPで遊べるようになった！ 「新日本企画」時代の作品も加えた本作は、伝説のシリーズ『怒』『怒号層圏』『IKARI III(海外版)』の3部作や『アテナ』といったアクションゲームのほか、打ち返し弾の元祖『サスケ VS コマンダー』『ASO』などのシューティングゲームを含む、計20タイトルが収録されている。これを機に一世を風靡したビンテージ・ゲームの数々を賞味してほしい。



▲1987年当時、『サイコソルジャー』は歌つきBGMを初採用したゲームだった。

※1：通常版¥5,040(税込)、限定版¥7,140(税込)、ツインパック¥9,240(税込)

Preview

PS3 CLANNAD －クラナド－

●4月21日発売 ●AVG ●プロトタイプ ●￥6,720（税込）

PS3の高画質であの涙が再び――

「家族」というテーマを根幹に、人の絆を描いたPC版が2004年に発売されて以来、漫画化やアニメ化、映画化もされたロングヒットの恋愛アドベンチャー『CLANNAD』。移植となるPS3版では感動の物語が高精細なビジュアルで再現されているほか、音楽がドルビーデジタル5.1chで再構成され、サウンドの面からも美しい描写が加えられている。また、原作チーム「Key」による書き下ろしの物語が、ゲーム本編の進行と合わせて有料でダウンロード可能。



▲左から「藤林 杏」と双子の姉妹である「椋」。彼女らの愛らしさも鮮やかに。

Preview

DS Original story from FAIRY TAIL 激突!カルディア大聖堂

●4月21日発売 ●ACT ●ハドソン ●￥5,229（税込）

35人のキャラと一緒に「FAIRY TAIL」を満喫しよう

人気アニメ「FAIRY TAIL」のアクションゲーム第2弾。今作はバトル・オブ・フェアリーテイル編を収録。従来のものに加え、ストーリーとあわせて楽しめる「エピソードクエスト」、協力できる「マルチクエスト」などクエスト面が強化され、バトル面では最高4人での対戦が可能なバーサス、全キャラを相手にできるサバイバルが実現！ 登場キャラ数も含め、パワーアップした『FAIRY TAIL』を体感しよう。



◀原作の人気キャラクターたちが数多く登場！

Preview

PS3 SOCOM 4：U.S. Navy SEALs

●4月21日発売 ●STG ●SCE ●￥5,980（税込）

ほかの作品では味わえない戦場を体感できる

ミリタリーSTGの名作『SOCOM』のシリーズ最新作が登場。マルチプレイモードでは9種類のマップで最大32人による対戦プレイが楽しめるほか、協力プレイも搭載。キャンペーンモードでは内乱の国に取り残された精鋭部隊の一員として、ドラマティックな物語を体験できる。また、キャンペーンモードで用意されている14ミッションのうちの4つがステルスミッションとなっており、敵に気づかれずに潜入・偵察・破壊活動を行うことになる。



▲潜入のスペシャリストを操作し、ステルスミッションを存分に堪能しよう。

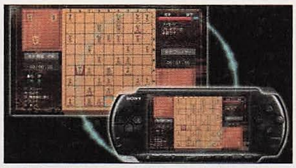
Preview

PS3 世界最強銀星将棋 風雲龍虎雷伝

●4月21日発売 ●TBL ●シルバースタージャパン ●￥7,800（税込）

将棋ゲーム史上最速最強のソフト

PCゲーム『銀星将棋』シリーズをPS3向けに変更して、PS3の性能を最大に生かした「全幅検索エンジン」を搭載した最新作。さまざまな戦形に対応した世界最多300万手におよぶ定跡で、安定とスピードを兼ね備えた対局が実現している。対局時には良手、悪手を盤面に表示させることも可能で、101段階のレベル設定に対応。レベルごとに1つずつ勝利していけば着実に棋力をアップでき、初心者から有段者まで楽しめる内容となっている。



▲PSPによるリモートプレイに対応。外出先でも高度なプレイを満喫できる。

Preview

DS バトル&ゲット! ポケモンタイピングDS

●4月21日発売 ●ACT ●発売：（株）ポケモン／販売：任天堂 ●￥5,800（税込）

ポケモンをテーマにして楽しく学べるタイピング

本作は付属の「ニンテンドー ワイヤレスキーボード」を使って楽しむ、タイピングアクションゲーム。昨年9月に発売された『ポケットモンスターブラック・ホワイト』に登場した新ポケモンたちを中心に、400種類以上の人気ポケモンが登場する。

ゲームの目的は、森や水辺など、さまざまなコースでポケモンたちと出会い、タイピングでポケモンたちを調査してポケモンの情報をゲットすること。条件をクリアすることで探索コースが広がり、新しいポケモンに出会えるようになる。さらにコースの最後には、手ごわいボスポケモンが待ち受けてることもある。強力な攻撃をタイピングでかわして、うまくゲットしよう。

キーボードを触ったことがないというタイピング初心者でも安心してプレイできるように、初心者用のコースやアドバイスが用意されている。ゲームを進めて、少しずつ難易度を上げていくことで自然とキーボードの操作が身につけられる。また、タイピングが速ければ速いほど、コースの中でたくさんのポケモンに出会えるので、タイピング上級者も楽しめる内容となっている。



▲練習して素早くタイピングできるようになると、あの伝説のポケモンが登場することも！



▲ポケモンの名前を打ち込みながら、楽しくタイピングが学べる。

Preview

DS 東大将棋 名人戦道場DS

●4月21日発売 ●TBL ●毎日コミュニケーションズ ●￥5,040（税込）

羽生義治名人などの歴代名人に挑戦できる!

昨年10月に『東大将棋』と『名人戦』が発売されたPSP版に続き、DSでもコラボレーション！ 本作の「歴代名人に挑戦」では、「羽生名人」「谷川名人」などを含む歴代名人の6人が対戦相手として登場。名人本人による解説も盛り込まれているなど、対局が好きな人にも鑑賞が好きな人にも楽しめる内容となっている。データベースには2009〜2010年に行われた順位戦の最新棋譜のほか、クイズも収録。



◀過去の名人戦を閲覧できるだけでなく、対局やクイズも。

Preview

PS3 びっくりぱちんこ あしたのジョー KYORAKUコレクション Vol.1

●4月21日発売 ●SLG ●ハックベリー ●￥6,930（税込）

2バージョンの「びっくりぱちんこ あしたのジョー」を収録

人気の「びっくりぱちんこ あしたのジョー」と、「びっくりぱちんこ あしたのジョー MAX EDITION」を同時収録したパチンコシミュレーションソフト。本機種の醍醐味であるジョーのストレートギミックなど、さまざまな演出でライバルたちとの激闘を盛り上げる。さらにホールでは見ることが難しかった、アニメ全126話をダイジェストで楽しめるストーリーラウンドも本作ならすぐに鑑賞可能。原作・パチンコどちらのファンも楽しめる内容になっている。



▲大当り後の「ジョー激闘モード」でライバルたちとの死闘が蘇る！

4月の限定版情報

限定版や同梱版など、特殊なパッケージで4月に発売されるソフトをチェック！ 確実に購入したい場合は、あらかじめ情報を調べておくとともに、事前に予約しておくことをオススメします。

4月7日発売の限定版タイトル

Are you Alice? 限定版	PSP	アイディアファクトリー	￥8,190（税込）
ガーネット・クレイドル ポータブル ～鍵の姫巫女～ 限定版	PSP	アイディアファクトリー	￥8,190（税込）
Princess Frontier Portable 限定版	PSP	アルケミスト	￥9,429（税込）
地球防衛軍2 PORTABLE ダブル入隊パック	PSP	ディースリー・パブリッシャー	￥6,279（税込）
君に届け ～伝えるキモチ～ 限定BOX 君に届けスペシャル	DS	バンダイナムコゲームス	￥6,615（税込）

4月14日発売の限定版タイトル

CROSS†CHANNEL ～In memory of all people～ 限定版	Xbox 360	サイバーフロント	￥9,240（税込）
第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇 スペシャルZⅡ-BOX	PSP	バンダイナムコゲームス	￥7,854（税込）

4月20日発売の限定版タイトル

モンスターハンター フロンティア オンライン フォワード.1 プレミアムパッケージ コレクターズエディション	Xbox 360	カプコン	￥8,190（税込）

4月21日発売の限定版タイトル

S.Y.K ～蓮咲伝～ Portable 限定版	PSP	アイディアファクトリー	￥7,140（税込）
S.Y.K ～蓮咲伝～ Portable ツインパック	PSP	アイディアファクトリー	￥9,240（税込）
レゴ ハリー・ポッター 第1章-第4章 &ハリーポッターと死の秘宝 PART1 ブルーレイ（2枚組）同梱パック	PS3	ワーナー・ホーム・ビデオ	￥8,800（税込）

4月28日発売の限定版タイトル

薄桜鬼 遊戯録 DS 限定版	DS	アイディアファクトリー	￥7,140（税込）
乙女はお姉さまに恋してるPortable ～2人のエルダー～ 限定版	PSP	アルケミスト	￥9,429（税込）
あさき、ゆめみし 豪華版	PSP	QuinRose／澪	￥8,925（税込）
Starry☆Sky ～in Winter～ Portable 限定版	PSP	honeybee	￥5,040（税込）
ファントムブレイカー 初回限定版	Xbox 360	5pb.	￥9,975（税込）

Preview

DS 名探偵コナン 蒼き宝石の輪舞曲

●4月21日発売 ●AVG ●バンダイナムコゲームス ●¥5,040（税込）

TVアニメ&劇場版15周年を迎える人気コミックの本格的推理ゲーム

名探偵コナンの推理アドベンチャーゲームがDSで登場。物語は今話題のヒーロー「人造人間オニマール」を演じている葛城からの依頼で幕を開ける。小五郎は依頼を引き受けるが、葛城はコナンたちの目の前で撮影中に不審な死をとげる。ゲームは調査編と解決編で分かれ、調査編ではタッチペンでキーワードを集めて事件の核心に近づいていく。解決編ではいよいよ犯人と対決。犯人の嘘を見破り、真実を解き明かせ。



◀見取り図調査を行い、犯行現場を特定しよう。

Preview

Wii ビリーズブートキャンプ Wiiでエンジョイダイエット!

●4月21日発売 ●ACT ●ロケットカンパニー ●¥6,090（税込）

ビリーズブートキャンプのゲームでエクササイズ!

軍隊の訓練をもとにしたプログラムと個性的なアクション、そして強烈なキャラクターで一大ブームを巻き起こした「ビリーズブートキャンプ」がWiiで登場。ビリー・ブランクス全面協力のもと、オリジナルのよさはそのままに、エクササイズゲームとしてアレンジ。激しい運動中でも、ビリーがプレイ状況にあわせた的確なアドバイスでプレイヤーを励ましてくれる。またプレイヤーに合ったプログラムが自動的に組まれるので運動が苦手な人でも安心。



▲ときにはサイドに立ったビリーから直接励まされることも!

Preview

PSP あさき、ゆめみし

●4月28日発売 ●AVG ●QuinRose／澪 ●通常版¥5,985（税込）、豪華版¥8,925（税込）

封印された記憶よみがえるときに少女が見る運命の結末とは?

PCで人気の女性向け恋愛アドベンチャーがPSPで登場。主人公は怪異の原因とされる妖を退治する能力を持った女子高生の伊織沙耶。相棒の妖・祇王とともに退魔師として活動している。沙耶はある依頼で辺境の田舎町・伊那砂郷に訪れる。今では別々に暮らしている妖と人間だが、外界から隔離されたその町では妖と人間が一緒に暮らしていた。簡単な依頼のはずが謎の妖の出現により状況が一変し、沙耶は退魔師対妖の戦いに巻き込まれることになる。



▲情報屋の東雲霖。退魔の力なしに夜の郷を徘徊しているが、その目的とは一体……?

Preview

PS3 レゴ ハリー・ポッター 第1章-第4章

●4月21日発売 ●A・AVG ●ワーナー・ホーム・ビデオ ●※1

LEGOスタイルで体験するハリー・ポッターの世界

映画や小説で人気のハリー・ポッターを、LEGOのキャラクターでA・AVG。ゲーム内では、原作と同じようにホグワーツ魔法魔術学校で呪文や薬の調合方法、ほうきでの飛び方を学ぶ。舞台となるのはホグワーツ城やダイアゴン横丁、禁じられた森など、映画でおなじみのスポット。操作可能なキャラクターはハリー・ポッターやハーマイオニーをはじめとした100人以上。お気に入りのキャラクターでハリー・ポッターの世界を体験しよう。



▲LEGOで表現されたさまざまなギミックや仕掛けに注目しよう。

Preview

PSP エルミナージュ Original ～闇の巫女と神々の指輪～

●4月28日発売 ●RPG ●スターフィッシュ・エスディ ●¥5,040（税込）

ダンジョンを探索して世界に散らばった指輪を探せ!

PS2で発売され、DSにも移植された大人気ダンジョンRPGがPSPで発売。物語の舞台は6つの指輪によって守護された世界。しかし、魔王降臨を目論む巫女により結界が破られ、指輪も世界中に散り散りになってしまう。プレイヤーの目的は冒険者となってパーティを組み、ダンジョンに眠る6つの指輪を見つけること。種族や職業、性格など自由度の高いキャラクターメイキングでキャラを作成し、パーティの力で難解なダンジョンを突破しよう。



▲PSP版の新機能として、好きな画像を顔アイコンに使用することができる。

Preview

PS3 Xbox 360 エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン

●4月28日発売 ●ACT ●イグニッション・エンターテイメント・リミテッド ●¥7,980（税込）

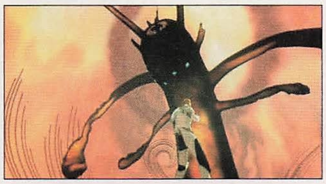
語り継がれることを許されなかった神話の時代の物語

旧約聖書偽典・エノク書をモチーフにした神話の時代、ヒトの言葉や思想がわかれるよりも遥か昔の物語。神により地上界の監視を命じられたグリゴリの天使たちが、監視を続けるうちにヒトへのあこがれを抱き、堕天という禁忌を犯してしまう。彼らはヒトに天界の知恵を与え、背徳の理想郷「タワー」を構築。そして堕天使とヒトとの間に生まれた命・ネフィリムの誕生が世界を大きく歪ませてしまう。この事態を重く見た天界は地上界を一掃する洪水を計画するが、神に認められた人間、イーノックの嘆願により、堕天使たちの捕縛を条件に計画を一時中断。イーノックは地上界の命運を賭けた長い旅に出る。

ゲームの目的は主人公イーノックを操り、堕天したグリゴリの天使たちを捕縛・浄化して地上界を救うこと。本作に登場する3種類の武器は、天界の知恵が生み出した神器だが、堕天使がこれらの武器を持ち出したため、敵も武器を装備して戦いを挑んでくる。武器は敵から奪い返してケガレを浄化することでイーノックが使用可能となる。3すくみの関係にある武器を使い分けることが攻略のカギだ。「タワー」の内部は堕天使たちそれぞれの管轄下に置かれ、彼らの趣味や嗜好を表した空間となっている。そのため、多くの階層を進むごとにビジュアルがガラリと変化するだけではなく、横スクロールのステージやポップなパズルステージなど、多彩な仕掛けが用意されている。



▲シンプルな操作で直感的にコンボが繰り出せる。多彩なアクションを楽しもう。



▲「タワー」で狂暴化する巨大なネフィリム。なぜこのような姿に変わってしまったのか?

Preview

PSP 最後の約束の物語

●4月28日発売 ●RPG ●イメージエポック ●¥6,279（税込）

約束がカギになるダークジュブナイルファンタジー

イメージエポックのJRPG第1弾となるダークジュブナイルファンタジー。先の見えない危機的な状況に陥った楽園王都ユグドラを舞台に、1人でも多くの民を救うべく闘う騎士たちの姿を描く。プレイヤーユグドラ最高峰の7人の魔導師からなる「メサイアの騎士」のリーダー・ウォルフとなって、強靭な防御力を生かした「盾」の役割を担当。そのほか、幼なじみでユグドラの王女として強い責任感とカリスマ性をあわせ持つ幼なじみのセレス、天弓「フォーマスティーン」を操るラシュディなどの頼れる仲間たちとともに戦地へおもむくことになる。

ストーリーは、プレイヤーの行動により紡がれてゆき、章構成で進行していくほか、各章にはメインストーリーパート以外に「救出任務」「奪還任務」などのサブストーリーパートが存在する。仲間や民と交わした「約束」や任務しだいで、最終的に助けられる民の数が変化。敵の撃破のみが任務の「奪還任務」をこなせば物語は早く進んでいくが、騎士としての任務である民の「救出任務」をおろそかにしていると、のちにそれが響いてくることになる。「救出任務」もしくは「奪還任務」を一定数こなすと、メインストーリーパートを進めることができ、その章のボス戦へと進行していく。ただし、プレイヤーの行動しだいで失うのは民だけではない。バトル中に敵からのターゲットのコントロールを怠ると仲間を失うことになってしまう。



▲右の少女は、闘針「エルグレーヌ」を操るサーシャ。序盤でウォルフを不甲斐ないと叱咤するが……。



▲回復魔法を使用したり大ダメージを与えたりすると、敵のターゲットが使用者へ移動する。

Preview

PSP 乙女はお姉さまに恋してるPortable ～2人のエルダー～

●4月28日発売 ●AVG ●アルケミスト ●通常版¥7,329（税込）、限定版¥9,429（税込）

ちょっぴりビターな女装潜入フェンタジー

美しい銀髪の主人公「姫宮千早」は、男ながら稀有な容姿ゆえに周囲の好奇的な目となり、人と打ち解けられずにいた。そんな姿を見かねた母親によって、主人公は侍女の「史」が通うお嬢様学院に転入させられてしまう……。本作はアニメ化も決定したPCゲームのオリジナルスタッフの手による移植版。本作では「皆瀬初音」「柏木優雨」がメインヒロインとして登場するなど、シナリオが一部再構築されたほか、新規イベントグラフィックも多数追加されている。



▲左から、千早の侍女・史、主人公・千早、華道部部員の淡雪と雅楽乃。

※1：通常版¥6,800（税込）、ハリーポッターと死の秘宝 PART1 ブルーレイ（2枚組）同梱パック¥8,800（税込）

Preview
PSP Starry☆Sky ～in Winter～ Portable

●4月28日発売 ●AVG ●honeybee ●通常版¥3,129（税込）、限定版¥5,040（税込）

『星座彼氏』シリーズのボリュームアップ移植版

2009年12月に発売されたPCゲームのPSP移植版。専門的過ぎるカリキュラムと田舎という立地条件が災いし、全寮制の元男子校「星月学園」に、今まで入学してきた女生徒は主人公のみ。そんな環境のなか、12星座の性格、特徴を持つ男の子たちと出会い、恋物語を紡いでいく。なお本作は、PC版と比べるとイベント、ボイスのボリュームがアップし、嬉しいおまけシナリオも多数追加されている。


◀生徒会の書記を務める主人公の日常は騒がしくも楽しい。

Preview
DS きれいずきん生活2

●4月28日発売 ●A・AVG ●日本コロムビア ●¥5,040（税込）

おそうじしながらできる大冒険第2弾!

「まめゴマ」「リラックマ」などを世に出したサンエックスの「きれいずきん生活」がまたまたDSに！　主人公は普段は面倒くさがりなのに赤ずきんをかぶるとキレイ好きに大変身するあらいぐまの「まー」。新たな舞台となる音楽の聖地・コンソール村で、次々に持ち込まれる相談事を今回もおそうじの力で解決していく。好評のおそうじゲーム「ピカみがき」のほか、「パン作りゲーム」などの新要素も追加された。



◀おそうじ以外にもコミカルでかわいい新ゲームを収録。

Preview
DS 薄桜鬼 遊戯録 DS

●4月28日発売 ●AVG ●アイディアファクトリー ●通常版¥5,040（税込）、限定版¥7,140（税込）

新要素を追加してパワーアップした『遊戯録』!

女性向け人気アドベンチャー『薄桜鬼』のミニゲーム集がDSに移植された。昨年5月に発売されたPSP版に、イベントCGやボイスを集められる隊士たちとの歌留多対戦と、ある条件で使えるようになる「薄桜鬼時計」を追加。隊士たちが甘い言葉でささやいてくれるアラーム機能も搭載し、タッチペンでのコミュニケーションも楽しめる。なお、限定版にはポストカードと歌留多ボイスCDが付属する。



◀かわいくデフォルメされた隊士たちに会えるパートも。

Preview
3DS デカスポルタ 3Dスポーツ

●4月28日発売 ●SPG ●ハドソン ●¥5,040（税込）

全10種目のスポーツを収録!　3D表示でよりエキサイティングに

人気スポーツゲーム『デカスポルタ』の最新作が3DSで登場！　サッカー、テニス、バスケットボールなど、全10種目のスポーツを迫力ある3D映像で楽しめる。新要素として「スーパープレイ」を搭載。スーパープレイは相手のボールをどの位置からでも奪い取れる「ギガスライディング（サッカー）」や、ボールが分裂して多くのピンをなぎ倒す「サンダーボルトシュート（ボウリング）」など強力なものばかり。うまく使いこなして一発逆転を狙おう。


▲ボールの衝撃で相手をよろけさせる、テニスのスーパープレイ「ビッグボール」。

Preview
Xbox 360 ファントムブレイカー

●4月28日発売 ●FTG ●5pb. ●通常版¥8,190（税込）、初回限定版¥9,975（税込）

初心者でも簡単に攻防の駆け引きが楽しめる

アドベンチャーゲームでおなじみの5pb.が贈る美少女対戦格闘アクション。F.Aと呼ばれる武具を与えられた美しきデュエリストたちは、自らの願いを叶えるため戦いへと身を投じる。果たして戦いを制するのは誰なのか、そして東京で暗躍するファントムと呼ばれる謎の人物の狙いとは……？

必殺技がコマンド入力ではなく、上下左右のいずれか＋ボタンで発動できたり、セミオートのガードシステム、ボタン連打で「ショートコンボ」が出せたりと、初心者でも楽しめる作りとなっている。とはいえ、相手の攻撃に自分の攻撃または前ダッシュを合わせて打ち消す「相殺」や、行動によってたまるバーストゲージを消費して相手の連続攻撃から逃れる「エマージェンシーモード」といったバトルシステムに加えて、スピード＆コンボ重視の「クイック」、攻撃力＆防御力重視の「ハード」の2つのスタイルをキャラクター選択時に選べるなど、慣れてくるほど戦術の幅が広がり、キャラクターごとの特性を生かした立ち回りが重要になる。

また、同社の人気科学アドベンチャーシリーズ『カオスヘッド』と『STEINS;GATE』から、ヒロインの咲畑梨深と牧瀬紅莉栖が参戦。この2人は、ゲーム内である条件を満たすと乱入してきて、うまく倒すことができれば操作が可能なキャラクターとなる。同ソフトのファンにはたまらないセリフなどの演出が見られるだろう。


▲画面下部に表示されているバーストゲージは、2段階まで溜めることができる。


▲デュエリストたちの側面を描くストーリーモードは、イベントCGも用意されている。

Preview
PSP パタポン3

●4月28日発売 ●A・RPG ●SCE ●UMD版¥4,980（税込）、DL版¥3,800（税込）

シリーズ初の試み!　パタポン最新作はRPG

『パタポン』『パタポン2 ドンチャカ♪』でシミュレーションとリズムゲームの要素を融合させた作品が、3作目にしてRPGに！　軍勢を引き連れてのプレイであった前作とは異なり、本作ではヤリーダやタテラーゼ、ユミヤッチャなど21種クラスからなるヒーローとパタポンズの3人で冒険する「シングルプレイ」のほか、アドホック、インフラストラクチャーの両モードに対応し、ほかのプレイヤーと一緒に戦う「マルチプレイ」が用意されている。



▲「フィーバー虫ゲージ」をためると発動できる「ショカーン」の威力、効果は絶大。

Preview
PSP どきどきすいこでん

●4月発売予定 ●SLG ●アイレムソフトウェアエンジニアリング ●UMD版¥6,090（税込）、DL版¥4,800（税込）

コスプレした女の子たちがあられもない姿に!

毎年恒例、アイレム公式サイトで行われているエイプリルフール企画において、2001年に発表された架空の作品がまさかのゲーム化！　梁山学園に転入してきた主人公は、学園に起こる騒動を解決するため、ヒロインたちとともに「七不思議」の謎に迫る。調査中にほかの生徒たちと衝突することで起こるバトルパートでは、攻撃を受けるたびに女の子の服が破れていく。敵の女の子の服を剥ぎ取り、バトルから離脱させることで勝利となる。


▲多数のコスチュームが存在し、組み合わせは自由！　彼女を自分色に染め上げろ！

4月の廉価版情報はココでチェック!

ここでは、4月に発売予定となっている廉価版（ベスト版）タイトルを掲載する。発売から時間がたってお安くなっても、ゲームのおもしろさは変わらない！

14日	ラストランカー(Best Price！)	PSP	カプコン	¥2,100(税込)
14日	LOST PLANET 2(ロスト プラネット 2) (PlayStation3 the Best)	PS3	カプコン	¥2,990(税込)
14日	LOST PLANET 2(ロスト プラネット 2) (Xbox 360 プラチナコレクション)	Xbox 360	カプコン	¥2,990(税込)
21日	ゴッド・オブ・ウォーIII(PlayStation3 the Best)	PS3	SCE	¥2,980(税込)
21日	バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ(Best Price！)	Wii	カプコン	¥2,990(税込)
21日	モンハン日記 ぽかぽかアイルー村(PSP the Best)	PSP	カプコン	¥3,990(税込)
21日	ロックマン ゼロ コレクション(NEW Best Price！ 2000)	DS	カプコン	¥2,100(税込)

Preview
PSP パチパラSLOT ～パチスロスーパー海物語 IN 沖縄～

●4月発売予定 ●SLG ●アイレムソフトウェアエンジニアリング ●UMD版¥5,040(税込)、DL版¥3,800(税込)

PSPで初登場!　いつでもどこでも『海物語』が遊べる!

最新機種である「パチスロスーパー海物語 IN 沖縄」が、『パチパラ』シリーズ初のパチスロシミュレーターとして登場！　実機を忠実に再現したものが、いつでも手軽に遊べるようになった。1～6の設定変更や成立フラグ設定、すべりコマ表示やオートプレイなどの機能も充実。さらに、普段は見ることのできないホール向けのパンフレットやプレミアム演出、プロモーション映像なども収録。なかでもミスマリンちゃんのお宝映像は必見！


▲各地のホールでおなじみの「海物語」がPSPのなかで再現されている。



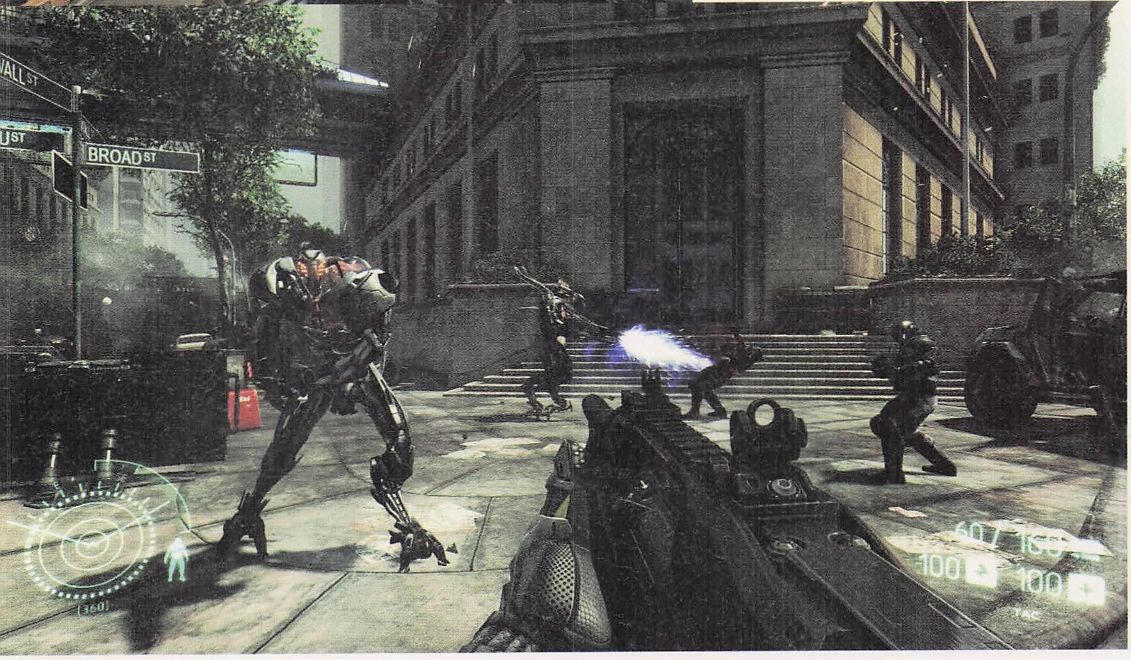
人類の存亡を賭けた戦いの舞台は熱帯雨林（ジャングル）から摩天楼（コンクリート・ジャングル）へ

CRYSIS® 2
―クライシス2―

PS3	Xbox 360	PC	クライシス2
発売中（2011年3月24日発売）			PS3版：¥7,665（税込）／Xbox 360版：¥7,665（税込）／PC版：オープン価格
ACT	ジャンル		STG（SFミリタリーシューティング）
SF	メーカー		発売元：エレクトロニック・アーツ／開発元：Crytek GmbH
対戦	備考		プレイ人数：1人用（オンライン対応）

前作『クライシス』で描かれたのは、フィリピン海の孤島で発見された、ある遺跡の発掘をきっかけに、エイリアンとアメリカ軍の壮絶な戦いが始まるという物語。特殊な強化服ナノスーツをまとった主人公の超人的なアクションは、ゲームの幅を広げ、新しいシューター像を提示し人気を博した。その後、スピンアウト作品である『クライシス ウォーヘッド』が発売。こちらも好評を博したが、1作目と同じ舞台・同じ時系列の作品であったため、純粋な続編の発売も待たれていた。そんななか、満を持して登場した『クライシス2』は、舞台をフィリピンのジャングルからニューヨークのビル街へと移し、前作以上に壮絶な戦いが展開される。今回は『クライシス2』の発売を祝して、その魅力をまとめて紹介しよう。



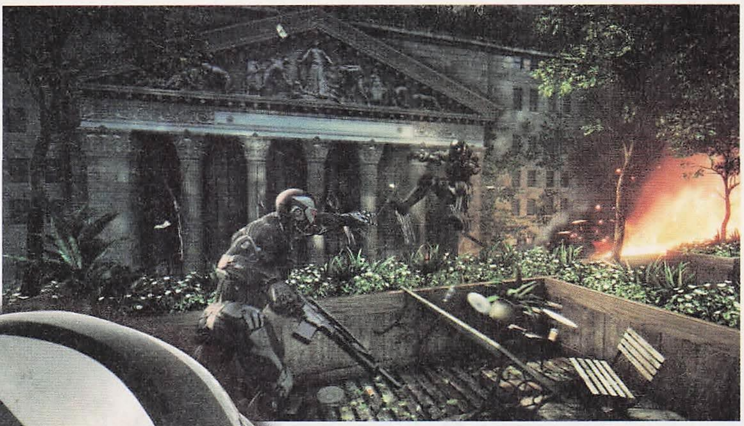


What's CRYSIS2?



最先端のグラフィックで味わう次世代FPS！

PC用のFPSとして2007年に発売された『クライシス』。このゲームは動作環境に当時最高峰のグラフィックボードが必要になるという敷居の高いゲームであった。それだけに、搭載されたゲームエンジン・CryENGINEの表現力は凄まじく、グラフィックの美しさはもちろん、物理演算を用いた物体のリアルな挙動も話題を集めた。この高い表現力は、当時の自作PC市場においてベンチマークの役割を果たし、多くのショップで店頭デモとして利用されていたほどだ。それから4年が経過し、CryENGINEは3にまでバージョンが上がっている。今回もPC版を遊ぶには高性能のグラフィックボードが必須となるが、プレイヤーに再び次世代FPSの片鱗を見せてくれるだろう。



▶PCだけでなく、コンシューマでもハードの性能限界に挑む。物を壊したり投げたりした場合の挙動もより自然に。



白兵戦用究極兵器"ナノスーツ"

最先端の映像表現以外に、本シリーズのもう1つの魅力といえば、主人公が着ているナノスーツと呼ばれる強化服だろう。本作がFPSでありながらも、アクション要素が強い理由は、このスーツの存在にある。ナノスーツに備わった機能をうまく使いこなせれば、シューターの戦い方のセオリーも変わってくる。ここではナノスーツの機能を1つずつ見ていこう。

ナノスーツに搭載された4大機能

パワー
運動能力が向上する「機動力強化」や、踏みつけ攻撃「エアストンプ」などが使える。

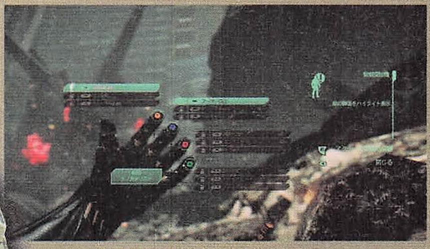
バイザー
敵の攻撃に対する脅威を軽減する。敵の弾道を視覚化する「脅威探知機」などが使える。

ステルス
音を消して移動ができる「隠密作戦」など、敵に気付かれないようにする機能が使える。

アーマー
ナノスーツが持つ防御力を、さらにアップさせる「アーマー強化」などが使える。

ナノスーツと銃はカスタマイズが可能

今作では、ナノスーツのカスタマイズ要素が追加されている。これはエイリアンを倒したときに手に入るナノカタリストという細胞をスーツに取り込むことで行い、スーツの各機能を強化することができる。また、銃のカスタマイズは、銃身、銃身下部、スコープの3カ所のアタッチメントを変更することが可能だ。



▲4種類の項目から機能を選び、ナノカタリストを消費してアーマー強化を行う。



▶銃のカスタマイズはサイレンサーやレーザーサイトなどの装着が可能。



Campaign Mode

ナノスーツを託された兵士 "アルカトラズ"の物語

主人公は、アルカトラズという名のアメリカ軍兵士。グールドという博士の確保に向かう任務の途中でエイリアンの襲撃を受けて瀕死の重傷を負うが、そこに居合わせたプロフェットという兵士に救われ一命を取り留める。しかし、そのプロフェットも謎のウイルスに侵され余命いくばくもない状態であり、自らのナノスーツをアルカトラズに託し、代わりに任務を遂行するよう命令する。こうしてアルカトラズは、謎の組織CELLとエイリアンを相手に三つ巴の戦いを繰り広げていくことになる。ここでは、序盤のミッションでの見所をいくつか紹介しよう。



◀プロフェットは前作の主人公が属していたチームの隊長。本作では謎のウイルスに感染していて、自分の死期をさとっているようだ。

ミッション 2：突然の衝撃

CELLの包囲網を突破する

ウイルスへの有効な対策が見つからないことを理由に、隔離中の市民に対する射殺命令が謎の組織CELLに発せられる。同時に、危険人物とされたアルカトラズにも射殺命令が!! 窮地を脱するべく、包囲網の突破を決行する。

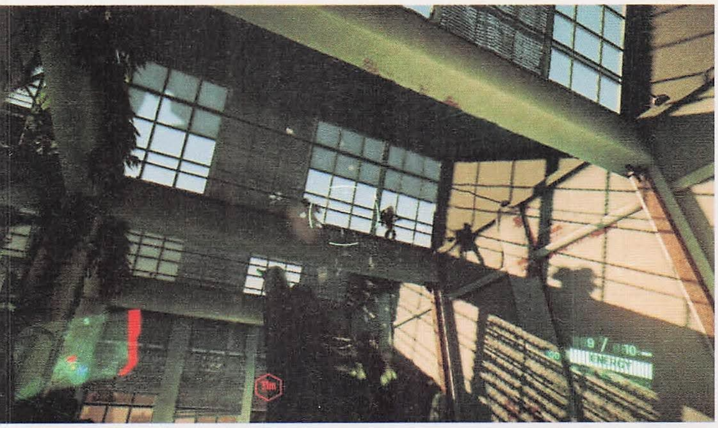


◀アルカトラズはグールド博士の下へ向かうため、エイリアンの攻撃で人がいなくなった金融街の通り抜けを試みる。しかし、そこにはCELLが待ち構えていた!

ミッション 4：実験ネズミ

グールド博士と接触せよ

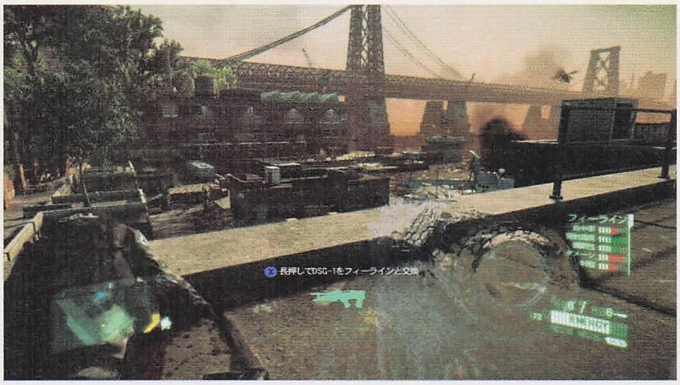
CELLから逃亡中のグールド博士に頼まれ、実験室のデータが敵の手に渡らぬよう破壊することになったアルカトラズ。追っ手の攻撃をかいくぐり、ようやく実験室までたどり着くと、そこにはCELLの新たな追撃部隊が待ち受けていた。続々と実験室内に侵入してくる兵士や、空から対地攻撃を仕掛けてくるヘリコプターを相手に、アルカトラズは苦しい戦いを強いられることになる。



▲実験室にてデータの破壊に無事成功し安心したのも束の間、CELLの兵士たちが続々と押し寄せてくる。



▶隠れ家にて、グールド博士とようやく接触。しかし、博士はとある理由でアルカトラズに銃口を向けてくる。



◀実験室へ向かう途中にある港では、CELLが厳重な警戒網を敷いていた。この布陣に対し、アルカトラズは高所からのスナイピングによる敵の排除を試みる。





最大12人で対戦・協力プレイが可能

『クライシス2』のマルチプレイヤーモードでは、左に挙げた6つのルールをもとに対戦や協力プレイが楽しめる。参加プレイヤー同士によるデスマッチの「インスタントアクション」、フィールドに設置されたターミナルから情報を奪い合う「アサルト」とルールはさまざまだが、いずれも開始前に装備を選択できるようになっている。装備にはスナイパー、アサルトなどのセットがあり、あらかじめ使用できる武器やナノスーツの機能が決められている。また、経験値を稼いでプレイヤーのランクを上げていくと、ロックが解除されて新しい武器が使えるようになるほか、スーツのカスタマイズが可能となる。







1 ナノスーツを着た兵士同士が戦うマルチプレイは、キャンペーンモード以上の熱い展開になることも。

2 高低差のあるフィールドでの戦いでは、ナノスーツの驚異的なジャンプ能力が存分に発揮できる。

3 可燃性の液体で満たされたドラム缶など、フィールドに配置されたオブジェクトも有効に使おう。

ゲームのルールは6つ

チームインスタント
敵を倒すことでポイントを獲得し、設定されているポイント数に先に達したチームが勝利。

インスタントアクション
敵を倒すことでポイントを獲得し、時間内に設定されているポイント数に先に達したプレイヤーが勝利。

墜落現場
フィールド上のエイリアンポッド周辺にいるときのみ点数が加算。時間内に点数を多く稼いだチームの勝利。

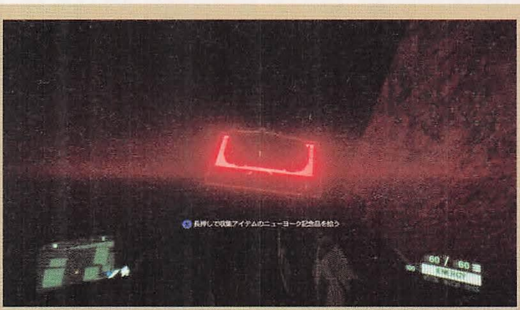
リレイ奪取
敵基地からリレイ（継電器）を奪って持ち帰ると点数が加算。2ラウンド終了時の点数が多いチームの勝利。

アサルト
時間内に5カ所の敵のターミナルから情報を入手。終了までにより多くの情報を入手したチームの勝利。

回収
チック（虫）の回収・防衛チームに分かれて得点を競う。回収側はヘリまでチックを運ぶと得点になる。



▲キャンペーンモードで使用するナノスーツモジュールに加えて、マルチプレイモードのみに登場するスーツの詳細が確認できる「ナノスーツ V2.0 ショールーム」。



▲キャンペーンモードのプレイ中に入手したアイテムが閲覧できる「収集アイテム」モード。自由の女神像やイエローキャブなど、アイテムはニューヨークでおなじみのものが多い。取るとイラストなどが見られるようになる。

Extra

戦績データやナノスーツの機能がわかる閲覧モード

おまけとして用意されているエクストラモードでは、回収したコレクションアイテムの閲覧や、ナノスーツの機能に関する資料の閲覧ができる。どうやって敵の弾を防いでいるのかなど、スーツの仕組みがわかるため、ゲームの世界観をより味わいたい人には嬉しい資料になるだろう。また、ここではキャンペーンモードでの戦績を見ることも可能。やり込み派の人にも楽しめるモードになっている。

あのウソはウソだったけれどウソじゃなくなったというウソのようなホントの話。



生徒思いの新任教師
関遥
（CV：浅野真澄）

責任感の強い新任教師。優しいお姉さん的な存在で、生徒から「遥ちゃん」と呼ばれ慕われている。ただ、遥自身は、教師として厳しい態度がとれないことを悩んでいる。

引っ込み思案な大和撫子
八雲公佳
（CV：立野香菜子）

師範代レベルの合気の技を持つ３年生。良家のお嬢様で、おしとやかな大和撫子。強い物言いをされると萎縮してしまい、間違った意見でもなかなか嫌と言えず、受け入れてしまうことも。

好奇心旺盛なハイゼル星人
ハイゼル祐子
（CV：金元寿子）

新聞部所属の２年生で、転校してきた主人公に一目惚れしたハイゼル星人。性格は前向きで積極的で好奇心旺盛。主人公と一緒に学園の七不思議について調べ始める。

コスプレ好きのネコミミ少女
八王子那々
（CV：原嶋あかり）

コスプレが大好きな１年生。普段から頭にネコ耳を、お尻には尻尾を付けている。性格も猫のように気まぐれでストレート。語尾に「～にゃ」や「～みゃ」を付けてしゃべる。

どきすい
DOKIDOKI SUIKODEN

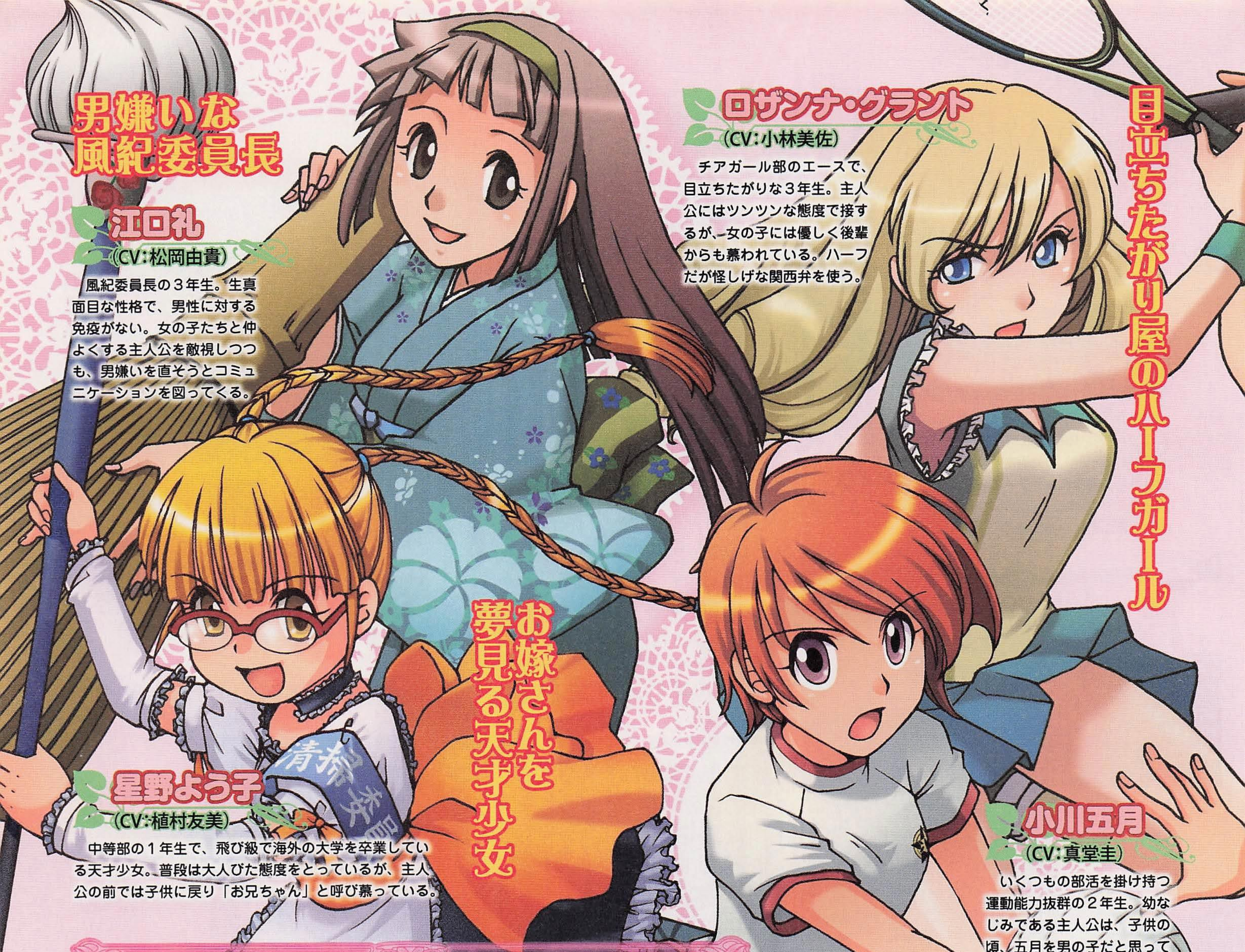
PSP	どきどきすいこでん
2011年4月発売予定	UMD版：￥6,090（税込）／DL版：￥4,800（税込）
SLG 恋愛	ジャンル　SLG（どきどきコスプレ・シミュレーション）
	メーカー　アイレムソフトウェアエンジニアリング
	備考　プレイ人数：1人用



女の子たちと力を合わせて梁山学園の七不思議に挑め！

ゲームファンの間では、毎年恒例のお楽しみとなっている、アイレム公式サイト内でのエイプリルフール企画。そのなかでも、一発ネタで終わらせるにはもったいないと話題となった「どきどきすいこでん」が、本当にゲーム化し発売されることが決定！　ただ、もちろんエイプリルフール企画の内容のままではゲームにならないので、元ネタのテイストはしっかりと残しつつも、「アイレムは本当に馬鹿だなぁ（褒め言葉）」と言わざるを得ない、奇抜な設定やどきどきのゲームシステムがそこかしこに盛り込まれているのだ！

物語の始まりは4月。幼い頃に住んでいた街へと戻ってきた主人公は、この春から通うこととなった梁山学園で「学園の七不思議」の調査を手伝うことになる。調査を進めていくなかで、知り合ったヒロインたちと恋が芽生えることも……!?



男嫌いな風紀委員長

江口礼
（CV：松岡由貴）

風紀委員長の３年生。生真面目な性格で、男性に対する免疫がない。女の子たちと仲よくする主人公を敵視しつつも、男嫌いを直そうとコミュニケーションを図ってくる。

目立ちたがり屋のハーフガール

ロザンナ・グラント
（CV：小林美佐）

チアガール部のエースで、目立ちたがりな３年生。主人公にはツンツンな態度で接するが、女の子には優しく後輩からも慕われている。ハーフだが怪しげな関西弁を使う。

お嫁さんを夢見る天才少女

星野よう子
（CV：植村友美）

中等部の１年生で、飛び級で海外の大学を卒業している天才少女。普段は大人びた態度をとっているが、主人公の前では子供に戻り「お兄ちゃん」と呼び慕っている。

スポーツ万能の幼なじみ

小川五月
（CV：真堂圭）

いくつもの部活を掛け持つ運動能力抜群の２年生。幼なじみである主人公は、子供の頃、五月を男の子だと思っていた。スポーツ一筋だが、恋にもちょっとだけ興味あり。

対決パートの決め手はコスチューム！

ストーリーの展開によって、学園の七不思議の調査のジャマをするライバルとのバトル「対決パート」に突入！　バトルに参加してくれるのは、ゲームを進めていくなかで仲よくなったヒロインたち。ヒロインをさまざまなコスチュームに着替えさせることで、回復や妨害などコスチュームに合った効果を発揮することができる。ライバル側のリーダーを倒すか、ライバル側についているヒロインのコスチュームをすべてブレイクすれば勝利となり、そのあとはお楽しみのタッチイベントに突入!!



▶カーテンに包まれて生着替え！　着替えにかかる時間はコスチュームごとに異なる。



◀効果や耐久力、着替えにかかる時間を考えつつコスチュームを選ぶのが勝利のカギ！

▼▶対決パートに勝ったあとは、ライバルから情報を得るべく、どきどきのタッチイベントが発生！　バトルに敗れたヒロインが気を失っている隙に、すみずみまでじっくり調べよう!!





バトルに勝てばどきどきのタッチイベント!!



◀キャラクターデザインは、元ネタのとおり有松夢璃さんを起用。



▶恋愛学園ものには欠かせない、ちょっとエッチなトラブルイベントも!!

限界に挑む!! 過酷なラリーの世界へようこそ



大自然を爆走して本物の走りを体感!!

1973年からFIA（国際自動車連盟）により開催されている、伝統のあるラリーレース「WRC（世界ラリー選手権）」。その公式ライセンスゲームである本作は、2010年シーズンのデータをもとに制作されており、実際のレースの舞台になった13カ国のスペシャルステージと参戦マシンを収録。世界各国を転戦しながら、厳しい環境の中を走り抜けていくラリーの興奮を、丸ごと体感できるレースゲームになっている。また、WRC以外にも、マシンのスペックで分けられた合計5クラスを収録。ラリーのすべてが楽しめる1本になっている！

13カ国のあらゆるコースを走破!!

荒地や砂漠といった大自然の中を走るだけでなく、13カ国のステージは、国ごとの特徴を持ったものばかり。コース中でもグラベルからターマック、街中、再びターマックと、めまぐるしく変化。路面の状況がレース内容に大きな影響を与えるWRCの特徴が、ゲームでもしっかり再現されている。好みのステージをじっくり走り込んだり、世界中を転戦したりして、待ち受ける全78のステージを走り尽くそう！

ステージ収録国
- ・イギリス
- ・スウェーデン
- ・スペイン
- ・ドイツ
- ・トルコ
- ・日本
- ・ニュージーランド
- ・フィンランド
- ・フランス
- ・ブルガリア
- ・ポルトガル
- ・メキシコ
- ・ヨルダン



▶日本をはじめ、実際にWRCが行われている国のステージを収録。同じ大会とは思えぬほど、多彩なコース構成だ。

5つのモードでWRCを極める！

本作にはWRC初心者から長年のファンまで、すべてを満足させる各種モードが勢揃い！　最注目は、下位カテゴリからチャンピオンへの成り上がりを目指すという、ラリードライバーのキャリア自体を丸ごと体験できる「WRCへの道」。さらに「シングルステージ」なら1ステージだけ、「選手権」なら実際のWRCと同じように各国ステージを転戦することもできる。初プレイの人は、まず「WRCアカデミー」でドライビングの基本を学ぼう！

WRCへの道

新人ラリードライバーとしてチームに参入し、シーズンを勝ち抜いていくのが「WRCへの道」モード。レースを行っていくのはもちろん、賞金によるチーム運営やマシンカスタマイズなど、WRCにかかわるあらゆる要素が楽しめる究極のモードだ。





▲▶レースごとに設定された目標をクリアして、下位クラスからWRCの頂点を目指していこう！





世界で最も過酷なレースといわれる「WRC」。ラリージャパンの開催で日本人にも身近になった、その魅力を凝縮したRCGが本作だ。多彩なモードと多様なコースで、ラリーレースならではのド派手なレースを楽しもう！

WRC FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

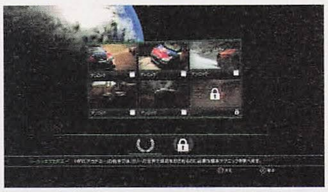
PS3 / Xbox360 / PC	WRC -FIA World Rally Championship
2011年4月14日発売	各¥7,140（税込）
対戦 ジャンル	RCG
メーカー	サイバーフロント
備考	プレイ人数：1～4人／オンライン対応（最大16人）





WRCアカデミー

基本的なドライビングテクニックから、特殊な路面状況に対応する上級編まで、世界各国のステージに用意されたミッション形式のレースを制覇していくモード。



▶6つのベーシックアカデミーをクリアして上級へ。全ミッションをクリアできれば、一流ドライバーに！

シングルプレイヤー

シングルステージ、シングルラリー、選手権、タイムアタックの4つの形式でレースが楽しめるモード。ゴーストカーと競い合うタイムアタックは腕磨きに最適。

オンライン

世界中のプレイヤーたちと、最大16人で対戦できるモード。他プレイヤーの走りは、タイムアタックで使用できるゴーストカーのデータとしてダウンロード可能。

ホットシート

最大4人で順番に走行し、実際のラリーのようにタイムを競うモード。シングルステージ、シングルラリーだけでなく、選手権でシーズン丸ごとの対戦もOK！

23車種の新旧ラリーカーを収録

WRCをはじめ、現行の4カテゴリで使われる18車種の公式ラリーカーが実車で登場。さらに、海外版PS3、Xbox360でダウンロードコンテンツとして配信された「グループB」カテゴリの5車種も収録済み。80年代に活躍した伝説のモンスターマシンたちを使用できる。各車両は車内まで精密に再現。レース中はダメージも細かく表現され、故障や修理の状況がレースに大きく影響する。

世界ラリー選手権(World Rally Championship)

Citroen C4 WRC

フランスのシトロエン社が製造する、クーペVTSをベースにした車両。シトロエン・トータル・ワールドラリーチーム所属のセバスティアン・ローブは、このC4を駆って2007年～2010年に4年連続で王者に輝いている。



Ford Focus RS WRC 09

フォードの世界戦略マーケティングの一環として、WRCのために同社のFocus RSをベースに開発された車両。しかし、レギュレーションの変更に伴い、フォーカスによるワークス活動は2010年で終了を余儀なくされた。



Ford Focus RS WRC 08

同じくフォード・Focus RSをベースに開発された競技専用車。2005年より第2世代となっている。この2008年モデルは、シーズン中盤のドイツから登場。このモデルにさらに手が加えられたのが、上で紹介している2009年モデルである。



Subaru Impreza WRC 07

富士重工業のインプレッサWRX STiをベースにしたWRC車両。2010年シーズンは、WRCで最も若いドライバーの1人、マッズ・オストベルグがこのラリーカーを使用した。ただし、ワークスチームとしては2008年に撤退している。



世界ジュニアラリー選手権

Suzuki Swift S1600
Citroen C2 S1600
Renault Clio R3
Honda Civic R3
Ford Fiesta R2
Citroen C2 R2
Suzuki Swift R2

スーパー2000世界ラリー選手権

Punto Abarth S2000
Ford Fiesta S2000
Skoda Fabia S2000
Peugeot 207 S2000

プロダクションカー世界ラリー選手権

Subaru Impreza N4
Mitsubishi Lancer X
Mitsubishi Lancer IX

WRC グループBカー

Lancia Delta S4
Ford RS200
Citroen BX 4TC
Renault R5 Maxi Turbo
Peugeot 205 T16

2027年アメリカ――自由を守るための



発表以来、そのショッキングな舞台設定で国内外に話題を振りまいた『HOMEFRONT』。ここでは、練り込まれた物語と奥深い対戦という、2つの要素を軸として本作の魅力に迫ってみよう。

アメリカが侵略される「if」を描いた衝撃のFPSが日本上陸!!

『HOMEFRONT』が戦争を題材にしたFPSやTPSであまり類を見ない点は、アメリカ合衆国が強国として描かれていないところだろう。本作の舞台である2027年の世界では、アジアにある大朝鮮連邦という国家が急激に台頭してきている一方で、資源不足やドルの暴落といった煽りを受けたアメリカが、国力を大きく低下させている。

これまでに発売されてきた現代～近未来戦をテーマにしたシューターでは、アメリカの軍隊や特殊部隊が敵国に派遣されて戦うという構図が多かった。だが、本作におけるアメリカは、大朝鮮連邦の侵略を受けて、国土の半分近くを占領されているという、これまでなかったほど弱った国になっている。

今現在「世界の警察」を自負し、自他ともに認める強大な軍事力を有しているが、敵国の侵略によって国が崩壊しかかったとき、アメリカにいったいどんなことが起こるのか？　本作はその疑問に対するいくつかの答えを、軍人ではなくレジスタンスとなったアメリカ国民（主人公）の視点を通して描いていく。主人公らは現役軍人ではないため、組織だった戦い方ができるわけでも、最新の兵器を惜しみなく使えるわけでもない。それだけに泥臭く、生々しい戦いが展開されていく。これが本作にリアリティを与えていることもまた事実だろう。他の作品ではなかなか見られない、強烈な歴史の「if」を『HOMEFRONT』でぜひとも体感してみてほしい。







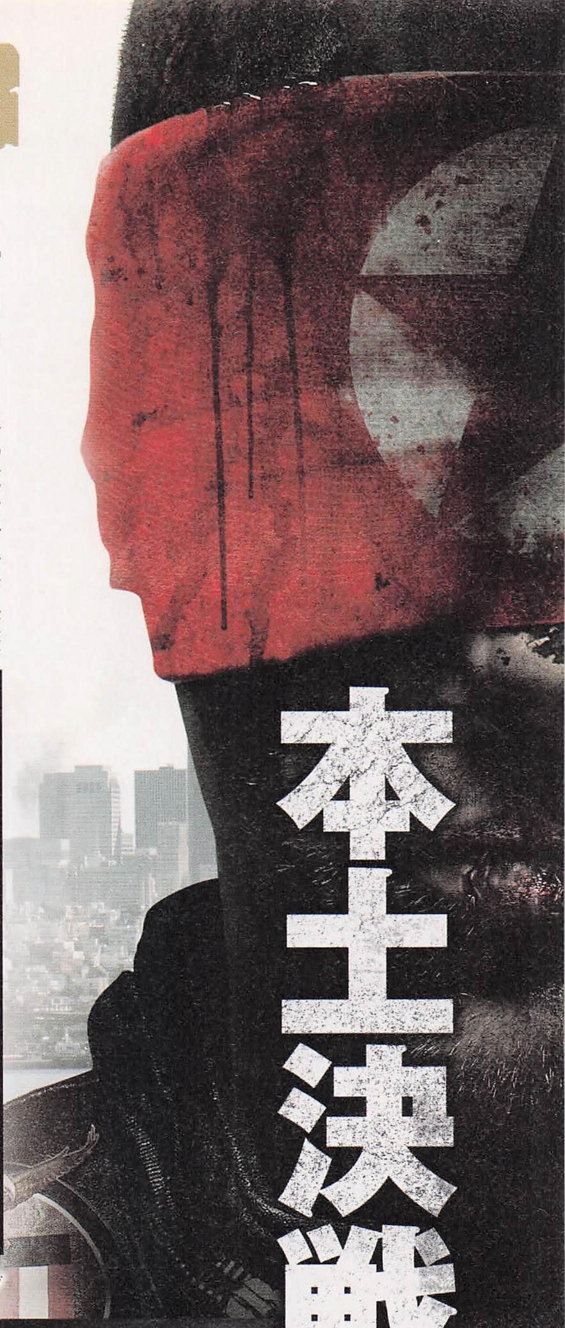




Fight For Freedom

レジスタンスとなって戦うキャンペーンモード

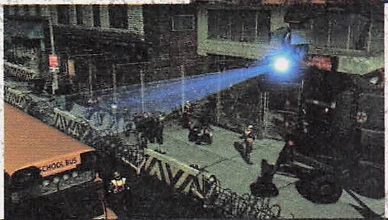
本土決戦が始まる



『HOMEFRONT』のキャンペーンモードは、朝鮮人民軍に捕らわれていた主人公が、レジスタンスによって助けられたのを機に、彼らのグループに加わり一緒に戦っていくという物語だ。あくまでもレジスタンスグループの活動を中心にストーリーが語られていくため、ゲームではアメリカ全土を巻き込むような大規模な戦闘が行われるわけではない。だが、白兵戦はもちろん、敵のビークルや仲間の遠隔操作式攻撃車両・ゴライアスなどを使った多彩な戦闘を味わうことができる。また、ミッションの内容も敵の車両を奪ったり、敵の拠点を襲撃したり、仲間を捜索したりと、バラエティ豊かだ。



▶キャンペーンモードでは、レジスタンスの仲間2人とともに行動する。彼らも軍人ではないが、戦闘では頼れる存在だ。



◀捕らわれたアメリカ人の収容所。主人公はこの施設に向かうバスに乗っているところをレジスタンスに助けられた。



▲とあるミッションでは、接触した情報屋についていった先で敵兵に取り囲まれてしまう事態に……。

▼アメリカを代表する建築物の1つ、ゴールデンゲートブリッジに向かって飛ぶヘリの一団。敵か味方か!?



PS3	Xbox 360	HOMEFRONT（ホームフロント）
2011年4月14日発売		￥7,770（税込）
ACT	ジャンル	STG（FPS）
SF	メーカー	発売元：スパイク／開発元：THQ(Kaos Studios)
対戦	備　考	プレイ人数：1人用（オンライン最大32人）

Fight In Multiplay

最大32人が参加できるオンライン対戦モード

アメリカのレジスタンスと、朝鮮人民軍の、2つの陣営に分かれて戦うことができるマルチプレイは、なんと最大32人までが参加可能。敵と味方が16人ずついるため、敵の攻撃と拠点の守備といった役割分担や、ツーマンセル（2人一組）での行動など、数の多さを生かした作戦を展開することが可能だ。また、キャンペーンモードでは使用できなかったビークルや、ドローン兵器が使えるのもこのモードならではだろう。対戦の種類こそ決して多くはないが、戦い方によって加算されるBP（バトルポイント）を使った兵器購入は、派手な戦いが楽しめるだけでなく、戦力格差を埋める役割も果たしているおもしろいシステムだ。

モード一覧

グラウンドコントロール

マップ上に配置された2～3カ所の目標を制圧、または維持してスコアを競うモード。目標を制圧して維持し続けることで、初めてスコアが加算されるようになっているため、2つのチームによる拠点の奪い合いが熱い。

チームデスマッチ

敵チームのプレイヤーをひたすら倒し続けるモード。制限時間内に設定されたスコアリミットに先に達するか、スコアリミットに達していなくても制限時間が来た時点で、相手より高いスコアを出していれば勝利となる。

バトルコマンダー

上記2つのルールに「脅威」という要素を追加。戦場で活躍中の兵士、ドローン、ビークルなどが脅威に認定され、敵の優先ターゲットとなる。逆に、脅威となったプレイヤーには攻撃力の上昇などの優遇措置が与えられる。





▲キャンペーンモード以上の激戦も楽しめるマルチプレイ。32人が入り乱れるカオスな戦いを楽しもう！

BPで購入可能な兵器の一例



MQ-60AT

キャタピラで走行する小型のドローン兵器。機関銃を装備した60AT以外のマシンも登場する。

AQ11

2基の無誘導ロケットポッドを装備したリモコン式の攻撃ヘリコプター。耐久力が低いのが欠点。

M1A3

アメリカ陸軍の主力戦車・エイブラムス。主砲も撃てる操縦士と、ガンナーが搭乗可能。

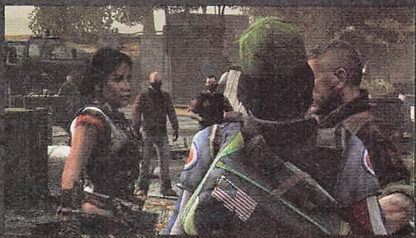
AH-64

アメリカ陸軍の主力攻撃ヘリコプター・アパッチ。操縦士とガンナーの2人が搭乗可能。

キャンペーンモード プレイインプレッション

今回、特別に、キャンペーンモードをエンディングまでプレイする機会を得られた。ここでは、ひと通りプレイをしてみてわかったことや、感想をざっくりと述べていくことにしよう。

まずは操作関係から。各種アクション内容やそれに対応するボタン配置は、最近のFPSでよく採用されている仕様が押さえられており、FPSに慣れている人なら、操作説明を見なくてもすぐに遊べるだろう。キー入力に対するレスポンスもよく、ややダッシュが遅めかなと感じたが、大きなミスにつながるほどの支障はなかった。本作にカバーアクションはないが、しゃがむ、伏せるアクションがあるので、物陰に身を隠したり、地面に伏せて当たり判定を小さくしつつ射撃することは可能だ。また、一般的なFPSと比べて意外だったのは、ミッションの合間にときどき簡単な探索シーンが挟まってくる点。このシーンでは集落にいる人と会話をしたり、落ちているアイテムを拾ったりすることで情報を入手できる。ここで得られる情報は、ミッションに関するものよりも、レジスタンスの戦況や他国の状況に関するニュース、そして朝鮮人民軍の悪逆非道ぶりに関するものが多い。世界の状況に関しては、イメージを膨らませてくれる情報が散りばめられているため、読んでいておもしろい。そのなかには日本がいかにして大朝鮮連邦に併合されてしまったのかがわかる情報もあり、このへんの「if」に興味が湧いた方なら本作の世界をより楽しめるだろう。


▲軍人ではないレジスタンスは、ゲリラ戦を中心に展開していく。


▲レジスタンスが暮らしているとある集落。ここも探索できる。



アーケードで稼働中の人気FTG『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ』。その移植作がPSPと3DSで登場！

人気FTGの続編が発売間近！『BLAZBLUE』の基礎知識と新要素を総まとめ!!

PSP 3DS BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ

2011年3月31日発売 パッケージ版：各¥5,229（税込）、PSP DL版：¥4,500（税込）

ACT 対戦	ジャンル	FTG（2D対戦格闘＋ヴィジュアルノベル）
	メーカー	アークシステムワークス
	備考	プレイ人数：1～4人／オンライン対応

作り込まれたシステムとスピーディな戦いが熱い

アーケードの最新作をもとにゲームバランスが再調整された本作は、通信機能を使った対人戦が可能であり、アーケードでの興奮を携帯機で手軽に味わえる。前作で好評だった数々の1人用モードを継承し、「レギオン」モードのステージ数の増加、新モード「ABYSS」の追加などによって、やり込み要素が格段にパワーアップしている。

『BLAZBLUE』シリーズは、ダッシュや空中ダッシュなどを駆使したスピーディな戦いが魅力の対戦格闘だ。ボタンを順に押すだけでコンボが決まる簡単操作のリボルバーアクション、直前でガードすると硬直が短くなるテクニカルなギリギリガードなど、幅広いプレイヤー層に対応したシステムが満載。発売日に向けて、基本システムと本作の新要素をおさらいしておこう。

『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT』からの新要素を再チェック！

A キャラクターが3人追加！

アーケード版追加キャラと家庭用版のダウンロードコンテンツで配信された右の3人のキャラクターが本作では最初から使用可能。あわせて全18人が登場。



B RPG要素がある新モード「ABYSS」

対戦で勝利しながら階層都市「カグツチ」の最深部を目指すモード。繰り返しプレイすると強力なアイテムを入手でき、強い状態で再チャレンジできる。



アイテムを入手してステータスUP!!

◀好きなアイテムを購入して自分なりの強化をしよう。

C 「STORY」にシナリオが2つ追加！

前作に収録されていた17シナリオに加え、「第七機関編」と「士官学校編」の2つが登場。『BLAZBLUE』のさまざまなバックストーリーを堪能できる。



選択肢の分岐で異なるストーリーが展開

◀ノエル、ツバキ、マコトの出会いがシナリオで判明。

『BLAZBLUE』を紐解く4つのキーワード

対戦は1対1で行われ、規定数のラウンドを先取したほうが勝利というオーソドックスなルールとなる。ここでは、画面からわかる4つのキーワードをもとに、対戦の駆け引きにかかわる『BLAZBLUE』シリーズの基本システムを紹介しよう。



キーワード1 ガードプライマー
キーワード2 バリアゲージ
キーワード3 バーストアイコン
キーワード4 ヒートゲージ

4 ヒートゲージ

ヒートゲージは、攻撃を当てたり、攻撃をガードしたりすると徐々に増えていく。使用用途は、カウンターアサルト、ラピッドキャンセル、ディストーションドライブ、アストラルヒートの4つ。カウンターアサルトは、ガード直後に繰り出せる反撃技で、相手の攻めを切り返すのに便利。アストラルヒートは、ゲージ100％や最終ラウンドなど、いくつかの条件下で繰り出すことができ、ヒットすると一撃で勝負を決めてしまうほど強力な必殺技だ。



ラピッドキャンセルで怒涛の攻め！

▲ラピッドキャンセルは、あらゆる行動をキャンセル可能。隙の大きな技をガードされても安全だ。



ディストーションドライブで大ダメージを与えろ！

▲ディストーションドライブは、威力が高い超必殺技。連続技に組み込んで一気に勝負を決めろ！

1 ガードプライマー

ガードの耐久値を表すメモリ。特定の技をガードさせると相手のメモリが減少し、0になるとガードクラッシュを発生させられる。



ガードクラッシュを狙え！

▲攻め続けるとガードクラッシュを誘発しやすい。大きな隙ができた相手にコンボを叩き込め！

2 バリアゲージ

必殺技による削りダメージを防ぎ、相手を少し跳ね返すバリアガード。ラッシュをしのいで切り抜けろ！

バリアガードで守りを固めろ！



▲ゲージがある限りバリアを維持できる。

3 バーストアイコン

バーストアイコンを消費して相手を吹き飛ばす緊急回避技を繰り出せる。連続技を食らっている最中にも使用可能だ。

バーストでピンチを脱出！



▲バースト使用回数は1ラウンド1回程度。



設置は意外とカンタン



▲公式サイトには、親切なガイドが載せられており、面倒な設定も順を追ってしっかりと進められる。

スマホでも見られる



▲ソフトの購入で、iPhone／iPadやアンドロイド端末にも対応。本物の"どこでもテレビ"が実現！



Slingbox PRO-HD

イーフロンティア
●http://slingbox.jp/
●オープンプライス
（直販価格3万4980円）

ハイビジョンに進化した スリングボックスPRO・HD スマホとの連携で 本物のどこでもテレビが実現



保坂マユミさん 編集補助

電撃ゲームス編集部で活躍中。最近の悩みは忙しすぎて時間がないこと。

大好きなテレビを どこでも楽しみたい

お茶の間の主役といえばテレビ。でも、お茶の間でくつろげる時間なんて、1日のうちほんのわずか。そんな当たり前の事実を実感中です。

でも好きなドラマやアニメは観たい。スポーツやニュースもチェックしておかないといけないし……。というわけで最近BDレコーダーを購入したのですが、録画した番組はHDDにたまる一方です。

そんな私の救世主になりそうな製品がありました。

イーフロンティアが2月から販売を開始した『スリングボックスPRO・HD』です！

自宅の録画機に保存した番組をネットワーク経由で、確認できてしまうというスグレモノ。

新製品ではハイビジョンにも対応しており、これなら通勤電車や（内緒だけど）会社でも楽しめそうです。

設置は思った以上に カンタンでした！

導入に当たってちょっと心配していたのは、私に設置できるのかということ。ネットワークというと少し難しいイメージがありますが、果たしてうまくいくものでしょうか？

結論から言うと、設置は予想以上にスムーズでした。

とび箱のように個性的な形のスリングボックスを箱から取り出し、BDレコーダーと接続。次にリモコンケーブルを置いて、あとはネットワークと電源につなぐだけです。

ルーターはUPnPに対応している必要があるとのことですが、いま日本で売っている製品のほとんどが対応しているそうなので、困るのはケーブルをどうやって取り回すかぐらいです。ネットワークは有線接続がおススメですが、11n対応の無線LANを使えば、ルーターと離れた場所にも置けます。

美麗な画質を実現する スリングストリーム

回線速度に応じて画質を自動調節してくれるので、スマホでも動画が途切れずスムーズに再生される。



▲iPadでのHQ表示。画質は驚くほど鮮明。無線LANや下り3Mbps程度のモバイル回線でも実現できる品質。



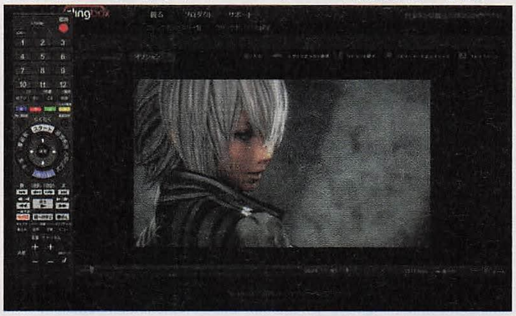
▲ハイビジョンでない、SQ表示（1Mbps）ではさすがに文字の鮮明さは損なわれるがワンセグよりは高画質。

Slingboxを使う手順

1. 機器の接続
2. IDの登録
3. パソコンから設定
4. ブラウザーから視聴

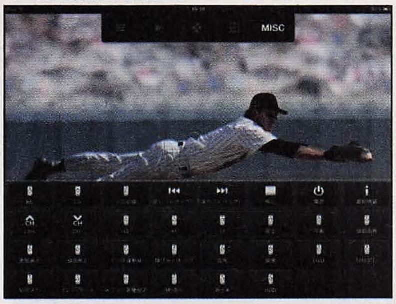


外出先からでも、レコーダーの操作が可能



▶Watchページをブラウザーで開くと、インターネットからでも自宅のSlingboxにアクセスできます。

iPad版の画面



◀iPadは画面も大きいので、タッチ操作がしやすく、動画の迫力が増します。画質に関してもパソコン版と遜色ないと思います。

Android版の画面



▶GALAXY Tabとの組み合わせでは速度面でも申し分なく、高精細な液晶ディスプレーの上で楽しく動画を観ることができました。

リモコンがきちんと動作するか確認

設定にはパソコンが必要ですが、メーカーサイトに細かな手順の説明があるので、迷わず進められます。

設定の途中で少し悩むかもしれないのはリモコンの認識。レコーダーの型番を選んで、テストをします。日本版の発売以降、対応するレコーダーは増え続けているようで、私が使っている機種の設定も登録されていましたが(ない場合は同じメーカーの近い型番の製品でも動く場合があるようです)、ボタンが動いたり、動かなくなったりすることがありました。

これはリモコンの位置が近すぎたためのようで、2~3㎝離してみたら問題なく動くようになりました。

パソコンの画面に表示されるリモコンは本物そっくりのデザインで、再生やチャンネルの切り替えはもちろん、録画の予約や観終わった番組の削除なんかも行えます。

これまで観たい番組を予約していないことに外出先で気付いたり、HDDの残量が足りなくて録画できなかったという失敗もあったので、これは嬉しい誤算です。ネットワークを経由してくる関係で、表示が多少は遅れるようですが、操作には問題がなく、緊急時にはとても役立つ機能だと思いました。

そして目が離せなくなったのがGALAXY Tabでの視聴です。電車での移動中でも片手で持ってテレビが観られるのでとても快適です。

自宅でも寝室のベッドサイドに置いておくととても便利なので、無線LANにつなぎ、家族が寝静まった夜にこっそりと深夜番組を観るといった使い方もしています。

画質もとてもよく、電車の中で見るときも動画が途切れずスムーズな再生。ワンセグケータイよりもキレイです。

お茶の間の主役がスマートフォンに？

スリングボックスは、海外出張の多いビジネスマンなどにも愛用者が多いそうですが、設定さえ済ませれば本当にカンタンでわざわざ動画をエンコードし直す必要もありません。

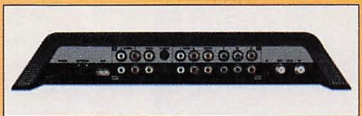
PSPなどで番組を観ている人も電車でよく見かけますが、そんな人にとってもおススメの製品ではないでしょうか。

お茶の間のテレビを持ち歩く感覚をぜひ一度体験あれ！

最大2台の機器がつなげる

本体にはハイビジョンと標準画質に対応した2系統の映像入力端子を装備！　アナログ映像出力端子を装備した機器を幅広く接続できる。





【主なスペック】

重量●1.8kg、**映像入出力端子**●アナログ2系統（コンポーネント、Sビデオ／コンポジット）、**音声入出力端子**●2系統（同軸／アナログ、アナログ）、**LAN**●10/100BASE-TX

UPnP非対応ルーターで観るためには？



ちなみにUPnPに対応していないルーターで見るためには、ポートを手動で開ける必要がありますが、こちらはルーターの取扱説明書で「ポートフォワード」という項目を調べてくださいね！

龍が如く OF THE END

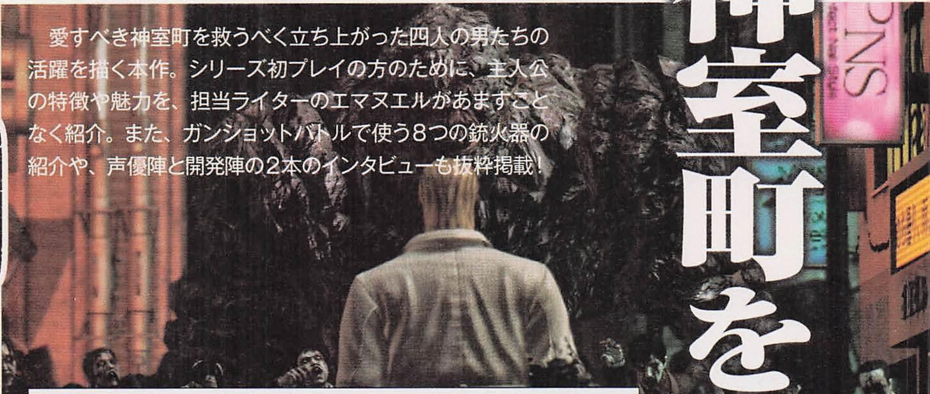
龍が如く オブ ジ エンド

TM

キャラの魅力を掘り下げる特別企画!!

神室町を救う四人の男たちに密着!!

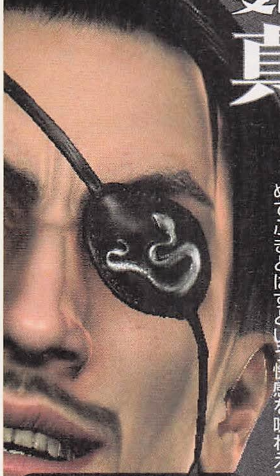
愛すべき神室町を救うべく立ち上がった四人の男たちの活躍を描く本作。シリーズ初プレイの方のために、主人公の特徴や魅力を、担当ライターのエマヌエルがあますことなく紹介。また、ガンショットバトルで使う8つの銃火器の紹介や、声優陣と開発陣の2本のインタビューも抜粋掲載！



PS3	龍が如く OF THE END	
発売日未定	￥7,980（税込）	
ACT 育成	ジャンル	A・AVG
	メーカー	セガ
	備考	プレイ人数：1人用

隻眼の狂犬 真島吾朗

CV：宇垣秀成



ゾンビの出現に狂喜するアブない男

全シリーズに登場し、ボスキャラとして桐生を苦しめてきた真島吾朗が、満を持してプレイヤーキャラとして登場！　神室町が平和になり、ゾンビ映画を見て暇をつぶしていたところ、本物のゾンビに襲われ狂喜乱舞する。使用武器は接近戦メインのショットガン。通常のショットガンとは違い、連射性能とリロード速度が非常に速い。ゾンビの群れに突っ込み、まとめてふきとばすという快感を味わえる。

使用武器

ショットガン（MarkIV.EXP）

真島吾朗のココが魅力！

シリーズをとおして常に強敵で、強烈な性格と圧倒的な行動力をもつ真島の兄さん。プレイヤーキャラへの昇格は、本作の発表で一番うれしい情報でしたね！　ゾンビが登場する、というぶっとんだ世界観にも、すんなり対応している姿はさすがと言わざるを得ません。また、助けた少女に「正義の味方」と言われ、柄にもなく照れるという可愛い一面も見られたのが、個人的イチオシです！

注目のサブキャラ



堂島大吾
CV：徳重聡

『龍が如く2』で初登場。当時は頭が固く強情だったが、シリーズを重ねるごとに成長し、東城会の六代目を襲名。直系の真島組組長であり、後見人の真島に対して絶対の信頼を寄せる。本作のサブストーリーでは、驚くべき姿を見せるので必見です。



▲直球のホメ言葉にまんざらでもない様子の真島。守るべきものを見つけさらに強くなる。

孤高の金融屋 秋山駿

CV：山寺宏一



オールマイティな主人公

『龍が如く4』の主役の1人、秋山駿が前作に引き続き第一部の主人公に。しっかり者の事務員の花ちゃんに催促され、しぶしぶ集金に向かう途中、神室町最悪の事件に巻き込まれてしまう。前作では華麗な蹴り技を見せた彼だが、今回扱う武器は二丁拳銃。2つの拳銃を交互に発射することで、欠点である連射性能の低さが補われており、ガンショットバトルでの戦闘の入門にもってこいのキャラクターになっている。

使用武器

二丁拳銃

秋山駿のココが魅力！

ある事件がきっかけで、神室町でスカイファイナンスという金貸業を営む秋山さん。いつもはのほほんとしている彼は、ゾンビが出現するという危機的状況でも、シニカルなジョークを忘れません。しかし、一歩引いた状態で物事を客観的にとらえて、対処するところに、内に秘めた冷静さを感じます。普段の昼行燈でヘラヘラしている彼とのギャップには、男性のワタシでもグッとくるものがあります。

注目のサブキャラ



花
CV：平野綾

スカイファイナンスの唯一の従業員で、事務全般を任されている。いい加減な性格の秋山にうんざりしているが、見捨てないところに、彼女の優しさがうかがえる。なお、『龍が如く4』の最後で激ヤセしたが、すっかり元の体系に戻っているのはご愛嬌。



▲危機的状況でリードし、男を見せる秋山。これには花ちゃんもホレ直したか!?

龍が如く KEY WORD

桐生たち主人公にまつわる用語をピックアップ

本作がシリーズ初プレイとなる人も安心。シリーズの用語とそれにまつわるストーリーを紹介。

東城会

アジア最大の巨大歓楽街である神室町を中心に活動し、関東一円を束ねる極道の巨大組織。『龍が如く』で起こった三代目暗殺事件を皮切りに、さまざまな抗争に巻き込まれて弱体化したが、堂島大吾を六代目に迎え徐々に復興しつつある。なお、桐生は元四代目会長だった。

澤村遥



母を捜して神室町に1人訪れた少女で、桐生一馬が愛した女性・澤村由美の忘れ形見。シリーズにはすべて登場しており、当初は9歳だった遥も、今は14歳の中学生。沖縄で桐生や孤児たちと仲よく暮らしている。

賽（さい）の河原

一部の権力者や富豪だけが入ることを許される、神室町の巨大地下施設。カジノや闘技場など、さまざまなジャンルの娯楽が揃っている。また、最深部には神室町の情報に精通したサイの花屋の本拠地もある。

ミレニアムタワー爆破事件

『龍が如く』での100億円を巡る最後の戦いで起こった、ミレニアムタワー最上階の爆破事件のこと。発生当時、エリート銀行員をクビになり、人生をあきらめホームレス生活をしていた秋山がこの事件に遭遇。爆破によって宙を舞い、地面に落ちた100億円から100万円を拾い集め、それを運転資金としてスカイファイナンスを起業することができた。

近江連合

関西のヤクザを束ねる巨大な連合組織。『龍が如く2』では五代目近江連合会長・郷田仁の息子、郷田龍司がクーデターを起こし、東城会の壊滅を画策する。しかし、桐生一馬の活躍で阻止され、郷田龍司は組を破門され、そのまま行方知れずとなった。現在、組織を支える柱となる人物が不在で崩壊しかけている。

アサガオ

カタギになった桐生一馬が沖縄で運営し、身寄りのない子供たちを養護する施設のこと。『龍が如く3』ではリゾート開発を巡る土地権利問題が発生したが、現在は平和になっている。

スカイファイナンス

秋山駿が経営する街金融。元エリート銀行員だった秋山の才もあり、ものすごい額の資金が隠されている。従業員は社長の秋山と事務員の花ちゃんの2名。無利息、無担保という特殊な融資方法で、神室町の駆け込み寺とも呼ばれる。しかし、融資には秋山が出す条件をクリアする必要があり、融資額が大きいほど、その条件は難しくなる。

関西の龍 郷田龍司

CV：岩崎征実

野望に満ちた過去を捨てた男

『龍が如く2』で登場し、〝関西の龍〟として桐生に挑んだ郷田龍司。激闘の後、行方知れずとなっていた彼だったが、神室町で起こったゾンビ事件を皮切りに、再び物語の表舞台に立つこととなる。見た目どおりのパワーキャラである郷田の武器は、右手の義手が変形するガトリングガン。通常のガトリングガンとは違い、レスポンスが格段によく、見た目以上に扱いやすい武器となっている。

使用武器
ガトリングアーム（黒鉄丸）

郷田龍司のココが魅力！

『龍が如く2』ではラスボスとして登場し、歴代シリーズで最強のボスとの評判も高い郷田さん。桐生さんとの闘いに敗れたあと行方知れずでしたが、ねじり鉢巻き姿でたこ焼きを器用に焼く姿や、販売している姿には驚かされました。ガトリングガンに変形する義手のように、落ち着いた"静"の一面と、激情的な"動"の一面をあわせ持った、非常に男くさいキャラクターです。

注目のサブキャラ



おやっさん
CV：石橋蓮司

神室町の一角でたこ焼き屋を経営する、見た目通り気難しい性格の持ち主。しかし、得体のしれない郷田の素性を気にもせず、最愛の弟子として迎えてくれた懐の深い人物でもある。そんな郷田との絆を描いたサブストーリーもあるのでぜひクリアしよう。



▲おやっさんを師とし、たこ焼き屋として第2の人生を歩み始めていたが……。

伝説の元極道 桐生一馬

CV：黒田崇矢

桐生一馬、最後の戦いに括目せよ

この物語の主人公で、神室町の生きる伝説、桐生一馬。極道であることを捨て、沖縄で平和に暮らしていたが、ある人物の策略により人質となった遥を救うため、神室町へと降り立ち、最後の戦いに挑むのだった。桐生が使用する武器は対物ライフル。通常のスナイパーライフルと比べても巨大で、その威力、攻撃範囲はほかの武器とは比較にならないほど高い。最強の男である桐生にふさわしい銃となっている。

使用武器
XK.50
対物狙撃銃

桐生一馬のココが魅力！

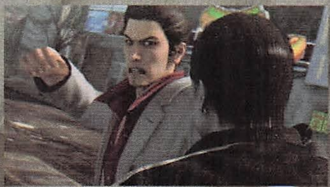
1人で組事務所に乗り込んだり、虎を素手で倒したりと、"堂島の龍"として神室町はもちろん、日本中でさまざまな伝説を作ってきた桐生さん。もはや敵はなし！　と思われていましたが、神室町に戻ってきた彼を待っていたのは、ゾンビに変貌してしまった神室町の住人たち。しかし、そんな彼らに対して銃ではなく、拳で公正しようとするその姿……、さすがです！　アツイです！

注目のサブキャラ



浅木美涼
CV：栗山千明

神室町に発生したゾンビを封じ込める「壁」の設置と保守を任務でやってきた自衛隊員。「壁」が決壊し、1人隔離エリアにとり残されてしまったところ桐生と出会い、行動をともにすることになる。綺麗な見た目と裏腹に、果敢にゾンビと戦う姿は必見です。



▲肩がぶつかったゾンビに『どこに目つけてんだ！』と一喝する桐生。シビレます！

ガンショットバトル上達マニュアル

8タイプの銃火器の使い方、お教えします

拳から拳銃へ武器を持ち替えた男たち。ここでは、新たな戦闘システム、ガンショットバトルを彩る8種類の武器をどう使うべきか、使用のコツを先行して紹介。なお、データの表記はAが高い、Bが普通、Cが低い、となっている。

ガトリングガン

DATA 威力：A　連射性：A　速射性：C　精密性：C　装弾数：A

絶大な火力で敵を一掃！



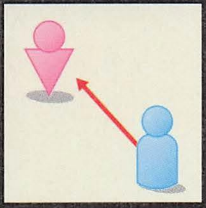
圧倒的な連射性と威力で、押し寄せるゾンビたちの接近を許さないガトリングガン。しかし、素早い動きには対応しづらく、懐に入られるとその速射性の低さがネックになってしまう。そのため、サブマシンガンや拳銃なども装備しておき、近接戦では臨機応変に武器を持ち替えるようにしよう。

上達の近道 連続ヒットによりスナイプゲージが溜まりやすく、積極的にヒートスナイプを狙える。このときは、近くに寄られた際や、装弾数が少なくなったときなどに発動するとより効果的だろう。

拳銃/二丁拳銃

DATA 威力：C　連射性：B　速射性：A　精密性：A　装弾数：B

無限の弾数が最大の魅力



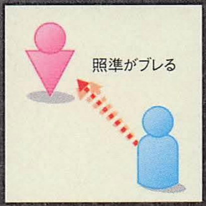
一般的な拳銃で、連射性能や威力は低いが、照準のブレもなく、扱いやすい安定した武器。ほかの銃火器とは違い、残弾数は無限で、弾をアイテムとして持ち歩く必要はないのが特徴。ショットガンやスナイパーライフルといったクセのある武器を持つ場合は、柔軟に対応できるように拳銃も装備しておくのがオススメ。

上達の近道 そのまま連射しても威力が低いので、確実なヘッドショットで補いたい。そのためにも、まずはR2ボタン→□ボタンでのオートエイミングを素早く行えるようにしよう。

アサルトライフル

DATA 威力：B　連射性：A　速射性：A　精密性：B　装弾数：A

どんな距離でも対応できる武器



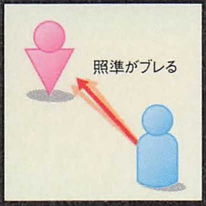
サブマシンガンの火力を高くしたような武器。どの距離でも安定した戦闘力を発揮する。しかし、発砲時に照準が徐々にずれていくので、精密射撃には向いていない。スナイパーライフルと弾を共有できるので、アイテム枠節約のためにもスナイパーライフルとセットでの装備をオススメする。

上達の近道 精密性は低いが、単発の威力は十分に高い。オートエイミングを使用せず、R1ボタンでキャラクターの方向を固定しながら□ボタンで迫るゾンビを迎撃しよう。

大型拳銃

DATA 威力：B　連射性：C　速射性：B　精密性：B　装弾数：C

大型の敵を相手にするならコレ



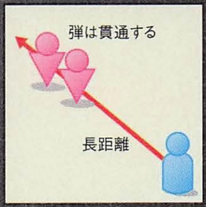
拳銃に比べ、十分な威力がある大型拳銃。変異種などのゾンビにも安定したダメージを与えることができる。しかし、装弾数や連射性は低いので、サブマシンガンやアサルトライフルなどとセットで装備して弱点を補おう。この装備も拳銃と同様に残弾数は無限なので、どちらかは必ず装備しておきたい。

上達の近道 通常のゾンビを倒すにはヘッドショットの必要がないくらい威力が高いので□ボタン連打でも十分に戦える。ただ装弾数は低いので、その弱点をなくすためにも優先して強化したいところ。

スナイパーライフル

DATA 威力：A　連射性：C　速射性：A　精密性：A　装弾数：C

遠距離から敵を狙い打て！



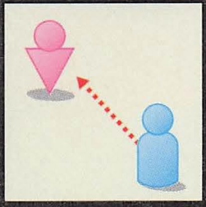
長い射程距離と、一撃必殺の威力を誇るスナイパーライフル。貫通性能もあり、同射線上にいるゾンビを同時に倒せる。安全に進みたい人にオススメの武器だ。ただし、接近戦には極端に弱いので、これ一本で戦うのはとても危険。弾薬が共通なアサルトライフルをセットで装備しよう。

上達の近道 ズーム機能は近距離戦では逆に使いづらいものになってしまう。相棒がいる場合は「攻めろ！」を指示し、ゾンビに突っ込むオトリ役になってもらい、照準に集中できるようにしよう。

サブマシンガン

DATA 威力：C　連射性：A　速射性：A　精密性：A　装弾数：A

連射で敵を近寄らせるな！



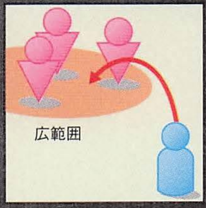
1発の威力は低いものの、抜群の連射性が魅力のサブマシンガン。精密性も高く、ヘッドショットでゾンビの弱点に連続してダメージを与えることも可能。ただし、一撃で倒せないため近距離戦にはあまり向いていないので、敵との距離をとるか、近接戦用にショットガンをセットで装備しておこう。

上達の近道 拳銃と同じ感覚で扱えるので、オートエイミングでヘッドショットを狙うといい。また、1発の威力が低く弱点に当てないとゾンビがひるまないので、狙いやすい中距離での戦闘がカギ。

グレネード

DATA 威力：A　連射性：C　速射性：C　精密性：C　装弾数：C

爆発、電撃、燃焼の3タイプがある



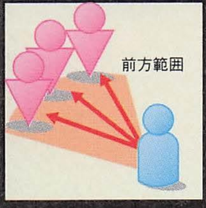
攻撃範囲がとても広く、ゾンビをまとめて倒すことができる。ただし、投げてから発動するまでに時間がかかるので注意。種類は大きく3つあり、爆発を起こすもの、周囲を燃焼させるもの、敵を感電させて動きを止めるものに分かれている。スナイプゲージ2本を使うヒートスナイプも魅力。

上達の近道 ヒートスナイプなら遅い発動をカバーできるが、ゲージが必要で毎回狙えるわけではない。ゾンビに気づかれないよう接近して先制するなど、使い方には工夫が必要そうだ。

ショットガン

DATA 威力：A　連射性：C　速射性：B　精密性：C　装弾数：C

近接戦闘はこいつで決まり！



広範囲のゾンビを一度に攻撃できるショットガン。狙う対象との間合いが近いほど威力が高まるので、近距離戦において無類の強さを誇る。逆に言うと、中～遠距離戦ではその強さは発揮されない。弾にも限りがあるのでこの銃だけを過信せずに、最低でも大型拳銃だけは同時に装備しよう。

上達の近道 精密性は元から低いので、オートエイミングを使用せず、そのまま敵のいる方向に撃ってしまったほうがよい。その際は、なるべく威力が高くなるよう、至近距離で撃つように心がけたい。

電撃PlayStation 連動企画

『龍が如く OF THE END』に命を吹き込んだ男たち——

Part I 声優編

Part II BRADBERRY ORCHESTRA編

ゾンビと戦うという新たな世界観を生み出した『龍が如く OF THE END』。ここでは本作に命を吹き込んだ男たちへのインタビューを抜粋してお届けしよう。Part I は主演声優3名のインタビューで、Part II は総合プロデューサー・名越稔洋氏とBRADBERRY ORCHESTRAの3名の鼎談となる。これを読んでプレイすれば、より作品への思い入れも深くなるはず。

INTERVIEW PART I

桐生、真島、郷田を演じた3人の声優に聞くキャラの魅力



黒田崇矢氏
（桐生一馬役）



宇垣秀成氏
（真島吾朗役）



岩崎征実氏
（郷田龍司役）

新たな世界観の『龍が如く』

——今回の内容を聞いてどんな感想でした?

黒田崇矢氏（以下敬称略） とにかく内容が衝撃的で、「エェッ!-?」ってなりましたよ。

岩崎征実氏（以下敬称略） でも『龍が如く』というタイトルではあるし、絶対に期待を裏切ることはないだろうとは思いましたね。

宇垣秀成氏（以下敬称略） 『龍が如く』と付けてもいいのかなとも思いましたが、世界観を聞いて納得しました。

——戦う相手はゾンビですが、何か演じ方を変えた部分はあるのでしょうか?

岩崎 『龍2』での龍司はてっぺんを取るぞとイケイケの状態でしたが、今回は彼の心境も変わっているので、演技を変えました。ただ、ゾンビを相手にするシーンでは、右手がメカなのでイケイケな感じですが（笑）。

宇垣 真島はイっちゃってる人ですから、ゾンビを撃つのは最高に楽しいんじゃないかと。だから、すごく演じやすかったですね。

黒田 俺は全然変わらないですね。仲間がゾンビにかまれてしまうというエピソードでは、未知の病気やウィルスに置き換えてイメージできる範囲じゃないですか。そういうリアルな感覚を出そうと演じました。

——今回演じられて印象に残った場面は?

宇垣 真島については、ゾンビにかまれる場面があるのですが、はたして彼はゾンビになってしまうのか? という場面です。

岩崎 龍司は『龍2』では、どんなに犠牲を払っても最終的には自分だけ残ればいいというキャラでした。本作ではかつての反省を踏まえて、同じような生き方の人物を諭したりもします。成長した彼を見てください。

黒田 桐生に関しては、年々いろんな経験をしてきたので、俺自身も仲間たちを支えてきた感覚があるんですよ。自分の思いだけで生きていないという思いの部分があるので、意識して演じています。なので、そこを感じ取ってくれるとうれしいです。

——演じたキャラ以外での注目キャラは?

岩崎 林弘です。個人的には彼が好きで「来たね、林!」と喜びましたから（笑）。

宇垣 僕は龍司ですね。ガトリングアームが欲しかったです。あれを武器に真島でバンバンやってほしかった。さらに言えば、両肩からロケット砲が出てもよかったです（笑）。

黒田 今回は誰というわけではなく、いろんなキャラがいいんですよ。ゾンビ化という状況に追い込まれた真島がどうなるのか、そして龍司がどう変化しているのか。あとは遥がどう成長したかにも注目です。

——ちなみに今回、真島や郷田でのカラオケのレコーディングも行われたそうですが?

宇垣 僕は歌が得意でもないし、真島として歌わなければいけないので、彼の声質で音程を合わせるのが大変でしたよ（笑）。

岩崎 龍司は「らりるれろ」は舌を巻いちゃおうとか、彼になりきって歌うのは楽しかったですよ。同じ曲の女性バージョンを歌った平野綾ちゃんの歌を聞いて盛り上がったし。

黒田 そうなんだ。俺は今回は録ってないんですよ。なので少しイジけてます（笑）。

——では最後にアピールをお願いします。

宇垣 初めて真島がプレイヤーキャラになりました。ストーリー本編だけでなく、いろいろと楽しんでほしいです。

岩崎 ストーリーではシブいのに、遊びになるとこんなこと言っちゃうんだ、という人間性も見られます。郷田龍司という人間を、ぜひ楽しんでいただきたいです。

黒田 『龍4』でもそうでしたが、桐生が出てくるのは最後になります。時間はかかりますが、みなさん最後まで遊んで、ぜひ桐生で暴れてください（笑）。

INTERVIEW PART II

総合プロデューサー×メインテーマ曲提供アーティストの鼎談が実現!!



総合プロデューサー
名越稔洋氏



BRADBERRY ORCHESTRA
小林武史氏



BRADBERRY ORCHESTRA
大沢伸一氏

テーマ曲に選んだ理由

名越稔洋氏（以下敬称略） 『龍が如く』という作品を作るにあたって、毎回いろいろなアーティストに楽曲をお願いしてきました。ただ、本作はとくにエッジが立った設定で、音へのアプローチそのものにこだわりがほしいと思い、BRADBERRY ORCHESTRAのお2人に声をかけさせていただきました。

小林武史氏（以下敬称略） 僕らはまだ始まってもいない存在でもあるんだけど、よくもまあ見つけてくれたなというのがまずありがたい（笑）。このゲームのカラーがカオスだというところにも、直感的なおもしろさを感じましたね。

大沢伸一氏（以下敬称略） じつは僕、過去に『龍が如く』をプレイしたことがあり、おもしろそうな話をいただいたと思いました。

ゲームプレイのエピソード

大沢 今回の作曲には、以前に『龍が如く』をプレイしたときのイメージを反映させてみました。男っぽいイメージだったり、ゲーム中でスナックに入っていくような感じですね。

名越 初期の『龍が如く』ですかね。一番ベタに熱い頃の作品です。

大沢 おもしろかったですね。

名越 今はあの頃とはまた違う作風ですけどね。でも、原点はあまり変わっていないので、楽しんでもらえたなら少しホッとします。

大沢 普段、ゲームはほとんどプレイしないんですが、始めると音楽家は集中しやすいので、最後まで終わらせないと気が済まないんです（笑）。ちなみに今回のタイトルですが、『龍が如く』シリーズは終わるんですか?

名越 一応完結させたいなとは思っています。どんなにいいゲームでも3～4作で限界が来るんですよ。『龍が如く』は5作も作っているので、新しいものを作ろうとしたら、一回壊すしかないんです。

〝アンリアル〟な世界観

名越 ゾンビが出てきますが、僕としてはパラレルワールドにはしたくなかったんです。普通のプロローグから、どんどん話がおかしくなっていく物語を描きたかったんですよ。

小林 ゾンビって、人間にとって不思議なものがよみがえるという、ダークサイドの定番だよね。僕らが知りえないものだから、フィクションとしては「来たか」という感覚がありますよ。それがテーマだからこそ、僕らに話が来たんだとも思いますが。

名越 エンディング曲はイイですね。内容は言えませんが、ドラマが1つ終わったところでこの曲が流れるとポジティブな気分になれる。桐生一馬が最後に現れる場面にも使いましたが、ゾンビ退治にやってきた〝地獄の使者〟のように彼が見えるわけです。

作品の魅力とメッセージ

名越 ゾンビが出てきてパニックが起きるという出だしの映像はすでに公開していますが、そこからジェットコースターのように展開していく物語を楽しんでほしいです。とくに今、元気のない人たちにプレイしてほしいですね。映画などではゾンビそのものが何かの象徴だったりしますが、本作には『龍が如く』シリーズらしいテーマもありますよ。

TOPIC

この鼎談は後日

ひととなり

ゲームクリエイターの「ひととなり」そして、そのとなりのひと

でも放映!

放映情報はTwitterのPlaystation TVをフォロー!

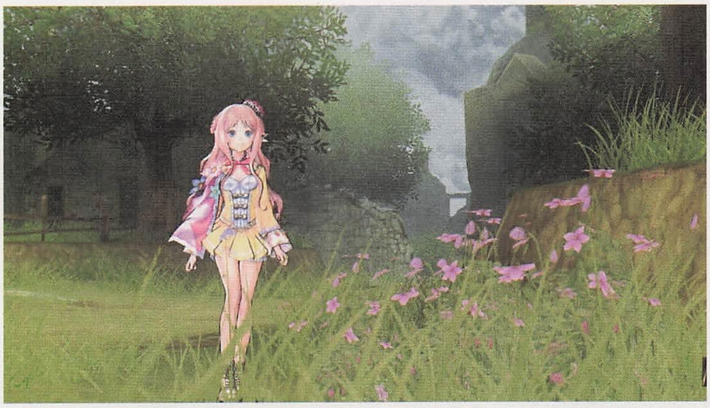
CHECK!! 2本のインタビュー完全版は発売中の電撃PlayStationVol.492にて掲載!

電撃PlayStation

◆Vol.492 ◆¥650(税込) 好評発売中

表紙は『メルルのアトリエ』！『英雄伝説 碧の軌跡』は巻頭特集!!

表紙は、ガストの『アトリエ』シリーズ最新作『メルルのアトリエ ～アーランドの錬金術士3』。誌面でもキャラクター3人の紹介や調合・冒険・開拓といったキーポイントを詳しく紹介している。また巻頭特集では『英雄伝説 碧の軌跡』をスクープ。キャラクターや世界観を紹介するほか、日本ファルコム・近藤社長へのインタビューも掲載。そのほかRPG特集や攻略STATIONなども見逃せないラインナップだ！



【表紙】
- メルルのアトリエ ～アーランドの錬金術士3～

【巻頭特集】
- 英雄伝説 碧の軌跡

【RPG特集】
- ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー
- 魔界戦記ディスガイア4
- ペルソナ2 罪
- ファイナルファンタジー 零式
- 第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇 ほか

【攻略STATION】
- SDガンダム ジージェネレーション ワールド
- キャサリン
- 真・三國無双6 ほか

【付録】
- 電撃4コマVol.121

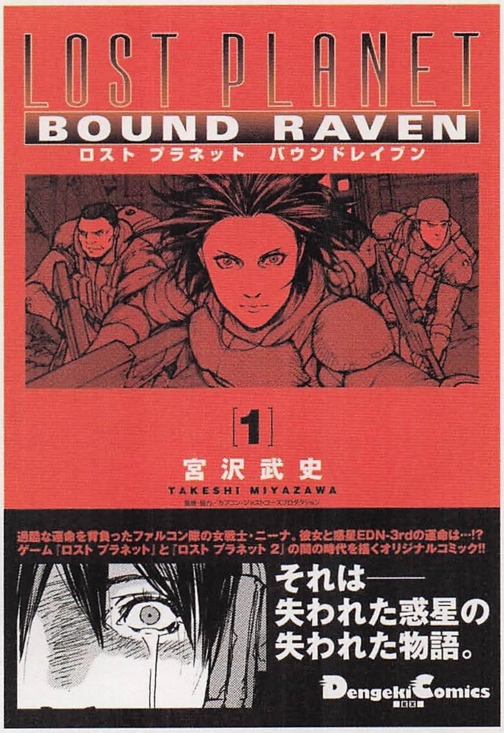


ロスト プラネット バウンドレイブン ◆¥893(税込)

第1巻 好評発売中 第2巻 4月27日発売

本誌で掲載された、もう1つの『ロスプラ』！

本誌誌上にて、1年にわたり連載されたコミック「ロスト プラネット バウンドレイブン」の第1巻・第2巻が発売。TPS『ロスト プラネット』シリーズの、1作目と2作目との間に起こったとされる出来事が描かれている。主人公は、傭兵部隊で兵士として育てられた女性・ニーナ。彼女の挫折と成長の物語、そして過酷な環境で生きる人々の姿に思わず引き込まれる。ゲームに登場する武器やAKの描写も必見。

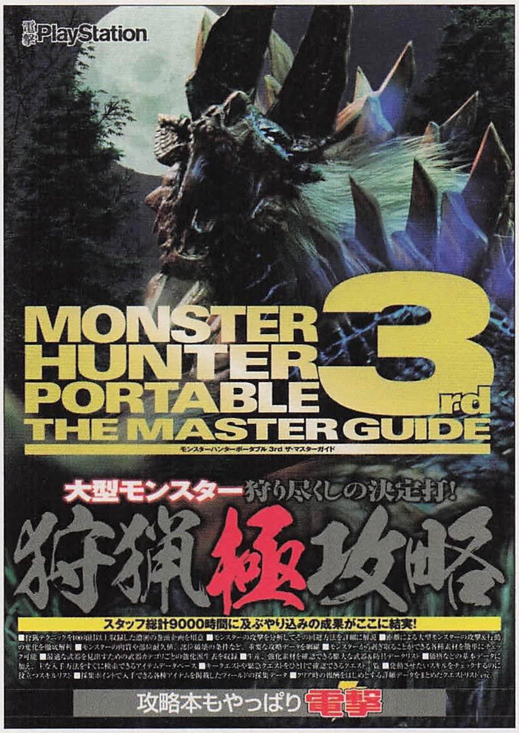


モンスターハンターポータブル 3rd ザ・マスターガイド ◆¥1,995(税込)

好評発売中

全ハンター対応の狩猟テクニックが満載！

438万本以上の販売本数を誇る『モンスターハンターポータブル3rd』の攻略本が好評発売中。モンスターの有効属性や弱点部位などがすぐにわかる「狩猟の極意」、採集できるアイテムや支給品などがデータベース化された「フィールド&クエスト」、武器の強化派生表や各種装備品のデータがビジュアルとともに公開された「武具&アイテム」など、928ページのなかに狩猟テクニックがたっぷりと詰め込まれている。



魔界戦記ディスガイア4 ザ・コンプリートガイド 4月16日発売

“プレイヤーのやり込みをサポートする1冊”として、すべてのエンディングに到達する条件はもちろん、究極のキャラ育成指南やレアアイテムの集め方など、本作を遊び尽くすためのあらゆる要素を掲載！ やり込み記事やイラストギャラリーなど、お楽しみ要素も満載!!

★A5判／352ページ／¥1,890(税込)

締め切り迫る!!!!!

最終締め切り **2011年4月10日**（当日消印有効）

自由奔放で刺激的。そんな作品を募集しています。受賞作品は「電撃文庫」「メディアワークス文庫」からデビュー！

エンタテインメント界最大の馬鹿騒ぎ！



イラスト／エナミカツミ
電撃文庫『バッカーノ！』（著／成田良悟）

応募ジャンル

電撃小説大賞
電撃イラスト大賞

賞／各部門共通

- 大賞=正賞+副賞100万円
- 金賞=正賞+副賞 50万円
- 銀賞=正賞+副賞 30万円

賞／小説部門のみ

- メディアワークス文庫賞=正賞+副賞50万円
- 電撃文庫MAGAZINE賞=正賞+副賞20万円

「メディアワークス文庫賞」は、「大人のための」新しいエンタテインメントを贈る文庫レーベル『メディアワークス文庫』のために第16回より新設された賞です。本賞受賞作は、メディアワークス文庫より出版されます。
なお、「メディアワークス文庫賞」単独での募集は行っておりません。『第18回 電撃大賞 小説部門』宛にご応募ください。

小説部門 電撃小説大賞

大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

募集内容●オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリー、恋愛、歴史、ホラーほかジャンルを問わず。未発表の日本語で書かれた作品に限る（他の公募に応募中の作品も不可）。

応募規定●〔長編〕＝ワープロ原稿の場合 80～130枚。縦書き。〔短編〕＝ワープロ原稿の場合15～30枚。縦書き。作品に以下の（1）（2）を明記した紙を添付の上、右肩をひもで綴じて郵送すること。1P＝42文字×34行で印刷すること。フロッピーやCD-Rなど記録メディアでの応募は不可。400字詰め原稿用紙応募可（長編：250～370枚。短編：42～100枚。ワープロ原稿と文字数に多少の誤差はありますがご了承ください）。
（1）タイトル、本名、筆名、年齢、職業（略歴）、住所、電話番号、応募時に参照した媒体（雑誌名、ホームページ名など）、原稿枚数。
（2）あらすじ（800 字以内）

応募資格●不問。

選考方法●2011年4月10日の締め切り後、1次～4次の選考を行い、最終候補作を選出する。2011年9月に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

選考委員（敬称略）●高畑京一郎（作家）／時雨沢恵一（作家）／佐藤竜雄（アニメーション演出家）／鈴木一智（小社取締役・第2編集部 統括編集長）

応募について詳しくは、
アスキー・メディアワークスのホームページをご覧下さい。
http://asciimw.jp/award/taisyo/

イラスト部門 電撃イラスト大賞

大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどで起用されます。

募集内容●未発表（他の公募に応募中の作品も不可）のオリジナル作品。

応募規定●カラーイラスト2点とモノクロイラスト3点を1セットにして応募。ただし、カラー、モノクロとも応募作品のうち最低1点を電撃文庫（※）を想定したイラストにすること。表現方法（彩色、画材など）は自由。CGも含む。CGの場合は、使用パソコンとツール（バージョンも）、データのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。サイズはアナログ、CGいずれの場合も、A4またはB4。応募作品には、別紙に文庫のタイトル、本名、筆名、年齢、職業（略歴）、住所、電話番号、応募時に参照した媒体（雑誌名、ホームページ名など）を明記して添付すること。作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙を入れるなどして補強すること。
※2011年4月10日以前に発売された電撃文庫であればタイトルは問いません。その電撃文庫の登場人物・世界等をイメージして、イラストに描いてください。また、想定した電撃文庫のタイトル（カラー・モノクロとも同一作品に限ります）は、別紙に明記してください。

応募資格●不問。ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人。

選考方法●2011年4月10日の締め切りの後、1次～3次選考を行い、最終候補作を選出する。2011年8月に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

選考委員（敬称略）●天野喜孝（イラストレーター）／出渕 裕（デザイナー、イラストレーター）／衣谷 遊（漫画家）／緒方剛志（イラストレーター）／鈴木一智（小社取締役・第2編集部 統括編集長）

応募の掟

あて先●〒160-8326 東京都新宿区西新宿4-34-7（株）アスキー・メディアワークス『第18回 電撃大賞 ○○○部門』係

最終締め切り●2011年4月10日（当日消印有効）

発表●2011年10月上旬より、以下の媒体にて発表予定です。電撃文庫挟み込みチラシ「電撃の缶詰」、メディアワークス文庫挟み込みチラシ「MW文庫HeadLine」、「電撃」「アスキー」の各誌／「電撃文庫MAGAZINE」「電撃PlayStation」「電撃応王」「デンゲキニンテンドーDS」「電撃G'sマガジン」「電撃姫」「月刊コミック電撃大王」「シルフ」「電撃ホビーマガジン」「週刊アスキー」「アスキー・ドットPC」「MacPeople」ほか／アスキー・メディアワークスのホームページ上 http://asciimw.jp/award/taisyo/ ラジオ「電撃大賞」（文化放送、ラジオ大阪、東海ラジオ）
※2011年11月上旬に都内にて贈呈式を行います。 ※複数応募可。ただし、1作品ずつ（イラスト大賞は1セット）別送のこと。応募作品は返却しません。選考に関する問い合わせは不可。 ※受賞作品の著作権（出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化権を含む）は、株式会社アスキー・メディアワークスに帰属します。 ※営利を目的とせず運営される個人のウェブサイトや同人誌等での作品掲載は、未発表とみなし、応募を受け付けます。（掲載したサイト名または同人誌名を明記のこと） ※個人情報は、本募集での目的以外には使用いたしません。受賞者は都道府県と氏名（ペンネーム）、年齢を公表いたします。 ※第三者の著者権その他の権利を侵害した作品（他の作品を模倣するなど）は無効となります。権利侵害などの問題を生じ、第三者に損害を与えた場合は、すべて応募者の責任となります。

主催：株式会社アスキー・メディアワークス
ASCII MEDIA WORKS



モンスターハンターポータブル 3rd

意外に知られていない小型モンスターの生態に密着！

今回は、小型モンスターの生態を徹底検証。周囲の変化に応じて、それぞれがどういった行動をするのかなどを調べてみた。

PSP	モンスターハンターポータブル 3rd
発売中（2010年12月1日発売）	¥5,800（税込）
ジャンル	ACT（ハンティングアクション）
メーカー	カプコン
備考	プレイ人数：1人用（アドホック時は最大4人）

ACT 協力

小型モンスターは、素材の需要が少ない、危険性が低いなどの理由から、注目する人も少ないはず。そこで今回、そんな脇役的存在ともいえる小型モンスターにスポットを当て、生態をつぶさに観察してみた。エサを食べたり、危険を察知して逃げたりするなど、弱肉強食の厳しい世界を生き抜こうとするたくましい姿に注目だ。

生態 その1 外敵がいないときのそれぞれの生活状況

大半の小型モンスターは群れを成して生活し、外敵が現れない限りは、体を休めたり、草を食べたりして平穏に暮らしている。それぞれが外敵を発見していないときの行動をまとめたものが左の表だ。ガーグァの毛づくろいやジャギィノスのうずくまるといったものは、無警戒のときにしか行わないため、比較的珍しい行動といえる。また、各小型モンスターは、ハンターを外敵と判断するものとしないものとで区別できる。アイルー、アプトノス、ポポなどは、危害を加えない限り行動は変化しないが、それ以外はハンターを発見すると、襲ってきたり、逃げたりする。こういったことも新たな発見だ。



▶一部の小型モンスターには巣やナワバリがあり、近づくと集団で襲ってくる。

◆警戒していないときの主な行動

小型モンスター	行動
アイルー	周囲の匂いをかぐ、顔をかく
アプトノス	草を食べる
ウロコトル	鳴き声をあげる、地中に潜る
オルタロス	エサを摂取して巣まで運ぶ
ガーグァ	水を飲む、毛づくろいをする
ガウシカ	草を食べる、体を震わせる
ギィギ	あたりを見回す
ケルビ	草を食べる、体を震わせる
ジャギィ	あたりを見回す
ジャギィノス	うずくまる
ズワロポス	水を飲む、腰をおろす
デルクス	砂漠地帯を泳ぎ回る
バギィ	あたりを見回す
ブナハブラ	空中を飛び回る
ブルファンゴ	地面の匂いをかぐ
フロギィ	うずくまる
ポポ	草を食べる、腰をおろす
メラルー	あたりを見回す、座り込む
リノプロス	草を食べる、腰をおろす
ルドロス	鳴き声をあげる



▲アイルーやメラルーは、歩き疲れたのか、その場に座り込むことがある。



▲ジャギィノスやフロギィは、体を丸めてうずくまる姿を確認できる。



▲警戒していないときのガーグァは、時折クチバシで毛づくろいをする。



▲ケルビやポポなどの草食種に属するものは、地面の草を食べて生活する。

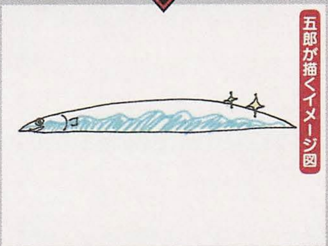
アイテムの実際の形を解説文から想像してみる

本作には実に多くのアイテムが登場するが、ゲーム中ではビジュアルで鮮明に描かれているものはほとんどない。とはいえ、魚や虫などにはユニークな名称のものが多く、解説文からもなんとなく形を想像できる。そこでデザイン課の高校（笑）を卒業したライター五郎が、ゲーム中の解説文から想像可能なアイテムをいくつか抜粋し、実物をイメージして絵を描いてみた。本人は、絵には自信がある自負しているようだが……。



イチノタチウオ

青光りする見事な大魚。その身は鋭く、不用意に寄らば瞬く間に3枚におろされる。

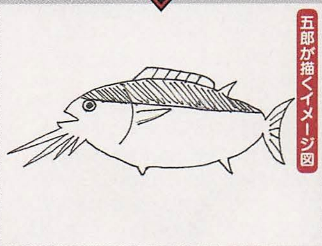


五郎　太刀魚が太刀のような鋭さを持つとこのような姿になります。
まっつ　太刀の歯の部分に魚の顔を取って付けただけにも見えるが……。
五郎　ポイントは、鋭さを表す光。これこそ、デザイン科が成せる表現力！



ハリマグロ

アゴに細く鋭いハリを持つ魚。



五郎　ヤバイ、俺うまくね？　まあ、これはほんの腕慣らしだけどね（キリッ）。
まっつ　たしかに、見た目もマグロっぽいし、アゴから出ている針も鋭そうだ。でも、なんか普通すぎないか、これ。もうちょっとおもしろいのを希望。



生態 その2
アプトノスやポポは身を挺して子供を守る

アプトノスやポポは、一部のエリアでは父、母、子の3頭で生活しているようだ。どちらも性格はおとなしいが、身の危険を感じると親が体を張って家族を守ろうとする。涙ぐましい光景なのだが、特徴がそれぞれ微妙に違う。子供を守ろうとする想いはポポのほうが強いようだ。

◆アプトノスの親子の特徴

父親	自分や家族が襲われると1回攻撃してから逃げ出す
母親	自分が襲われたときにだけ1回反撃してから逃げ出す
子供	体が小さい。自分や家族が襲われると一目散に逃げ出す

◆ポポの親子の特徴

父親	自分や母親が襲われると1回攻撃して逃げる。子供が襲われると何度も攻撃してくる
母親	自分や父親が襲われると逃げる。子供が攻撃されると何度も攻撃してくる
子供	体が小さい。自分や家族が襲われると一目散に逃げ出す


▶親子の区別は体の大きさで判別でき、父、母、子の順に小さい。

生態 その3
ケルビやズワロポスはオスとメスがいる

オスとメスがいるモンスターといえば、リオレウスとリオレイア、ジャギィとジャギィノスが代表的。これ以外にもケルビやズワロポスに性別が存在する。ケルビはシリーズで登場していることもあり、わりと有名だが、本作で初登場となるズワロポスのほうは知らない人が多いと思われる。なお、オスとメスの違いは、見た目や性格で見分けられる。

◉ケルビ



▲深緑色の毛並みをしているほうがオス。2本の立派な角が生えており、耳が立っている。



▲メスの方は毛並みは紺色で、角は丸みを帯びている。長く垂れ下がった耳が特徴的だ。

◉ズワロポス



▲攻撃的な性格をしており、ハンターが近づくと襲ってくる。メスと比べて体が少し大きい。



▲性格は温厚で、危害を加えない限り攻撃してこない。身の危険を感じるとすぐに逃げ出す。

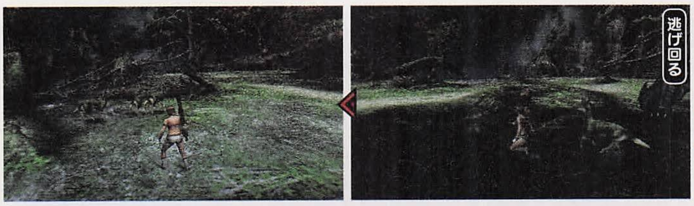
生態 その4
天敵と遭遇したときは行動が大きく変化する

小型モンスターからしてみれば、大型モンスターの存在はハンターよりも脅威。ハンターが近づいたときとは違い、同じエリアに大型モンスターが現れただけで、ほとんどの小型モンスターは逃げ出して身の安全を確保しようとする。こうした行動のなかにも、左で掲載しているようにわずかな違いがあるのだ。また、ブルファンゴやリノプロスは、危機的状況であっても決して逃げようとはしないが、これには、視力が弱い、気性が荒いといったことが理由として考えられる。


▶ガーグァ、アプトノス、ポポは警戒心が強く、大型モンスターが出現するとエリアの外まで一目散に逃げ出す。これも、自分たちが捕食されないための唯一の抵抗といえるだろう。

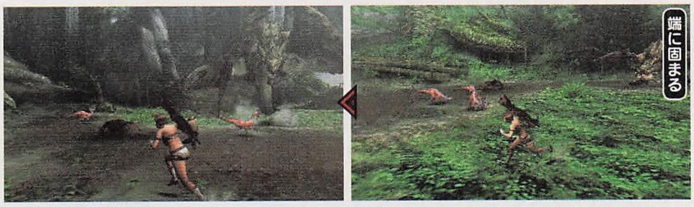

◀ジャギィやジャギィノスならドスジャギィ、ルドロスならロアルドロスといったように、自分たちの親玉となる大型モンスターがいるときは別。統率性が増してさらに凶暴化する。

◉ケルビの場合



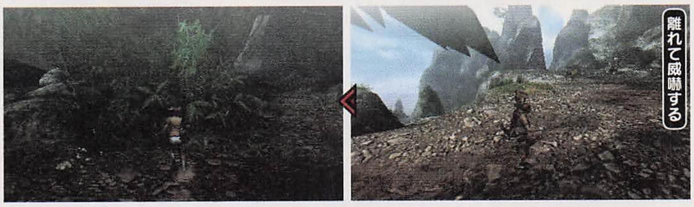
▶大型モンスターが近づくたびにエリア内の決められた逃げ場へ点々と移動する。

◉ジャギィの場合



▶隅っこに集団で固まって大型モンスターを威嚇。稀に立ち向かう姿も見せる。

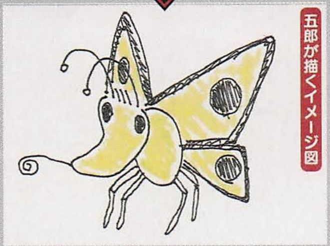
◉メラルーの場合



▶大型モンスターから離れるように移動し、猫のように伏せて威嚇する。

オオクワアゲハ

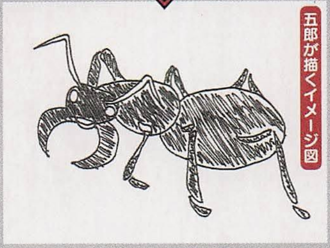
力強い大アゴと、蜂のように繊細で美しい羽を持った珍しい虫。


五郎が描くイメージ図

五郎　いまいちしっくりこないな。
まっつ　顔が怖いよ（笑）。大アゴはフニャフニャだし。ちなみにデザイン科を卒業してからはどの道に進んだの？
五郎　運送業。今はライター。
まっつ　無軌道な人生だのう……。

セッチャクロアリ

高粘性の体液と鋭いアゴで破壊と創造を繰り返し、芸術的な蟻塚を築くアリ。


五郎が描くイメージ図

五郎　小学校の頃に見たアリの記憶をたどって描いた渾身の力作です。
まっつ　お、これはだいぶマシになったほうかな。脚の長さのバランスとか、口の形とかに少し違和感があるが、アゴの力強さが表現できているからまあOK。

ツチハチノコ

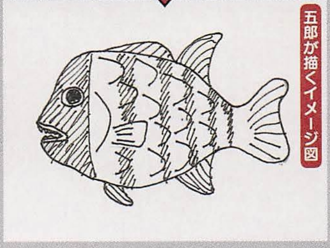
高級魚の大好きな匂いを放つ、ヘビのようなハチノコ。エサに練りこむと効果絶大。


五郎が描くイメージ図

五郎　見事なまでの蛇とハチノコの融合。そして、絶妙なエフェクト。実際のビジュアルがあれば、きっとこれに近いものであるに違いない！
まっつ　この虫が成虫になると、どんなハチになるのか。そっちも気になるな。

ヨロイシダイ

非常に巨大なウロコを持つ魚。質のよいものは竜鱗と比べても遜色の無いレベルである。


五郎が描くイメージ図

五郎　鎧のようなイシダイ……うまく描けなかったけど、こんなもんかな？
まっつ　どのへんが鎧？　もうちょっと硬い感じが欲しかったなぁ。焼き方を間違えた「たい焼き」に見えるぞ。
五郎　……うまいこというね。

生態 その5

麻痺、睡眠、めまいなどの状態が変化したときの様子

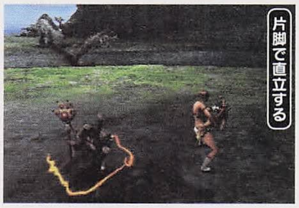
麻痺、睡眠、目くらましといった状態変化は、主に大型モンスターを狩猟するために用いる。小型モンスターに対しては、それらを使わずとも簡単に狩れるため、それぞれが状態変化になった姿はあまりお目にかかれない。気になって調べてみると、特有の動作をするもの、効かないものなどが確認できた。以下では、効果の有無とあわせて、特におもしろい反応をする小型モンスターをピックアップして紹介しよう。

麻痺状態

麻痺は、すべての小型モンスターに有効。麻痺状態になると体が痺れてその場で一定時間硬直するわけだが、下の2パターンは少し変わっている。特にアイルーやメラルーの麻痺状態は一見の価値アリ。



▶ブルファンゴは仰向けになったまま脚をピクつかせる。



▶アイルーやメラルーは片脚で直立。倒れないのが不思議。

睡眠状態

ほとんどのモンスターはその場で身を伏せたまま眠る。むしろ、効かないと思っていたオルタロスやブナハブラが眠ったことに驚いた。見た目では、アイルーやメラルーの寝相の悪さに注目してほしい。



▶脚を横にして寝そべるブルファンゴ。色っぽさを感じる。



▶アイルーとメラルーは、なぜか逆さになって眠る。

めまい状態

めまい状態は、共通した動作が多く、ブナハブラだけには効かなかった。ちなみに、部位の区分けがないジャギィやギィギなどには、めまいの蓄積値が溜まるときのエフェクトが表示されないことが判明した。



▶ポポやリノプロスは、張子の虎のように首を振り続ける。



▶オルタロスとブルファンゴは同じポーズをする。

目くらまし

目くらましになったモンスターのほとんどはその場から移動しなくなるが、ガーグァだけが暴走したのが印象的。効果については、ギィギに無効なのはわかるが、ブルファンゴに効かなかったのが意外だった。

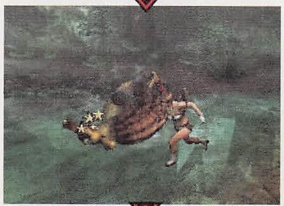


▶目くらましになると、移動だけでなく攻撃も行わない。


▶大半は、その場で威嚇をしたり、向きを変えたりする。



▶ガーグァが目くらましになると最初はその場に倒れ込む。


▶倒れたあとは脚をバタつかせてしばらくもがき続け……。


▶起き上がり後にパニックを起こしてエリア内を走り回る。

音やられ

音爆弾や小タル爆弾などによる音の効果は、地中にいるウロコトルやデルクスを狩るための常套手段となる。そのほか、アイルーやメラルーにも有効で、珍しいリアクションを見ることができる。



▶地中にいるときに効果を与えると地上に飛び出してくる。


▶その後は、地面で体をバタつかせて一定時間もがく。



▶アイルーやメラルーは、初めはビックリして飛び上がる。


▶その後は耳をふさいだまま怯えるようにしてうずくまる。


▶最後は腕を回しながらふらついてから前のめりに倒れる。

ゲーマーズ座談会

小型モンスターの生態を調べてみた感想

五郎　正直、小型モンスターなんて今までほとんど見向きもしなかったけど、こうして調べてみると生態や行動が1つ1つ細かく設定されていることに驚き。かなり作り込まれているよね。

まっつ　俺も知らないことだらけで驚いたわ。

五郎　小型モンスターって各エリアに無造作に配置されていると思っていたけど、草を食べるモンスターは草が生えているエリアみたいに、生活スタイルとリンクしているなんて初めて知った。

まっつ　俺はアプトノスやポポが家族で暮らしていることが衝撃だった。あいつらも弱者なりに必死で生きているんだなあと。

五郎　あんな家族愛を知ってしまったら、もうジャマだからといって軽々しく狩ることはできない。むしろ、俺が守ってあげたい！

まっつ　お前は何を言っているんだ。話は変わるけど、調査でつらかったことってある？

五郎　うーん。一番はブナハブラの睡眠状態を調べたときかな。ほかの小型モンスターってLV1睡眠弾を数発当てればいいんだけど、ブナハブラだけは眠るまでに結構かかった。しかも、メチャクチャ動き回るから大変だったよ。

まっつ　まあでも、ブナハブラを眠らせたことがある唯一のプレイヤーかもしれないよ？

五郎　いやいや、そんな肩書きがあっても、別に嬉しくないんだけど（笑）。

まっつ　じゃあ、小型モンスターの行動で一番のお気に入りは？

五郎　アイルーやメラルーの麻痺中のポーズも結構気に入ってるけど、やっぱり一番は親玉がいるときのジャギィやバギィかな。なんかあれって、暴走族が主人公を取り囲んでバイクでグルグル回りながら威圧している光景に見えない？　昔のマンガによくありがちな（笑）。

まっつ　例え方がいちいち昭和臭いけど、それはなんかわかる気がする！



◀ブナハブラに弾を当てることにここまで神経を使ったのは初めてかも。


◀この光景から主人公を取り囲む暴走族を連想するのは気のせい？


4月スタート、
"電撃"の春アニメ!
電撃 春!
宇宙人が見守る街での
青春ストーリー
電撃文庫 PRESENTS
電波女と青春男
放送情報
TBS 4月7日(木)深夜1時55分~
MBS 4月14日(木)深夜2時40分~
CBC 4月21日(木)深夜2時30分~
BS-TBS 4月30日(土)深夜1時30分~
電撃文庫 毎月10日発売
電波女と青春男
①~⑦好評発売中
定価:536~641円
⑧巻、SF(すこしふしぎ)版
4月10日発売
著／入間人間
イラスト／ブリキ
電撃コミックス 毎月27日発売
電波女と青春男①巻 5月27日発売
コミック版は電撃G'sマガジンにて連載中!
原作／入間人間
作画／山根真人
キャラクターデザイン／ブリキ
電撃マ王 毎月27日発売 にて連載中
電撃コミックス
ロッテのおもちゃ!
①~⑤好評発売中
定価:各599円
最新⑥巻5月27日発売
著／葉賀ユイ
おまえの身分は
わたしの"おもちゃ"だっ!?
電撃マ王 PRESENTS
アスタロッテのおもちゃ!
放送情報
チバテレビ 4月10日(日)夜11時30分~
tvk 4月10日(日)深夜1時30分~
テレ玉 4月11日(月)深夜1時05分~
TOKYO MX 4月11日(月)深夜1時30分~
サンテレビ 4月11日(月)深夜0時~
KBS京都 4月11日(月)深夜1時30分~
テレビ愛知 4月12日(火)深夜2時~
AT-X 4月18日(月)朝11時30分~ ほか
ニコニコ生放送・ニコニコ動画にて本編配信決定!
ASCII MEDIA WORKS
発行●アスキー・メディアワークス
発売●角川グループパブリッシング
商品はお近くの書店でお買い求めください。
また、アスキー・メディアワークスの公式サイトからも
購入することができます。
アスキー・メディアワークスの公式サイト http://asciimw.jp/
©入間人間／アスキー・メディアワークス／「電波女と青春男」製作委員会
©葉賀ユイ／アスキー・メディアワークス／アスタロッテのおもちゃ! 製作委員会
※放送日時は予告なく変更となる可能性がございます。
※定価は税込(5%)です。
dengekiya 電撃屋 電撃のキャラクターグッズ ショッピングサイト
http://dengekiya.com/
電撃屋 検索

まだ見ぬ力を手に入れろ―

追加コンテンツ続々！新たなフォームを入手せよ

多数の『FF』キャラが登場する『デュオデシム』。各キャラには第3のサードフォームまで用意されているが、発売後に続々とさらなるフォームが追加・配信中。ここでは現在までに用意されている追加フォームの情報を紹介！

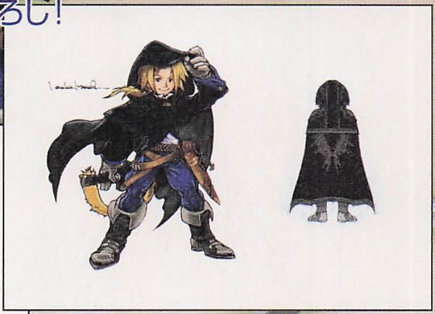


ジタン&クジャ
［フォースフォーム］

『FFⅨ』のアートディレクターを務めた皆葉英夫氏が今回新たに描き下ろした、ジタンとクジャのフォースフォーム。

皆葉英夫氏の描き下ろし！





◀▲黒いフードをかぶったジタンと、華麗な衣装に身を包んだクジャ。3月31日より配信開始予定。



ウォーリア オブ ライト
［フォースフォーム］

『デュオデシム』発売を記念して、PSストアで無料配信されているウォーリア オブ ライトのフォースフォーム「名のない戦士」。兜を脱いだ姿となっている。

スーパーファミコン当時の姿で戦える！





▲原作のドット絵をイメージした暗黒騎士姿のセシル。金色の衣装に身を包むパラディン姿にも注目。





セシル
［初回購入特典］

3月24日発売のPSP『FFⅣコンプリートコレクション』初回購入特典。原作のドット絵をイメージしたセシルのコスチュームだ。

神々の戦いは終わらない！続々配信される注目要素を紹介!!

最終決戦へと向かう戦士たちの敗北の物語が描かれる『ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー（以下、デュオデシム）』。新キャラのほか、さまざまな追加要素を盛り込んだ本作は、発売後も続々と新フォームや追加クエストなどが配信中。今回は注目の追加フォームの情報のほか、最強の敵とのバトルや開発スタッフの声をお届け！ 発売後も広がりを見せる『デュオデシム』の見どころを確認せよ!!

各ゲームタイトルに付属する新たなフォーム



ディシディア デュオデシムFF
ティファ

KHBbSファイナルミックス
クラウド

ザ・サードバースデイ
ライトニング



PSP ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー

発売中（2011年3月3日発売） UMD版：¥6,090（税込）、DL版：4,980（税込）

ACT	ジャンル	A・RPG
対戦	メーカー	スクウェア・エニックス
育成	備考	プレイ人数：1〜2人（アドホック時は最大10人）

最強の敵・デスペラードカオスに挑め!



デスペラードカオス

"Desperado（ならず者・無法者）"の名を冠し、獣のような戦いぶりで暴れ回る、混沌の神。4足歩行でマップを駆け、鋭いツメで獲物を切り刻む。言葉を話すことはない。

▶操作時のポイント①
「ブレイブ減少無効」を装備

初期状態では時間の経過でブレイブが徐々に減少していく。最優先でアビリティを装備し、減少を止めよう。

▶操作時のポイント②
「EXゲージ封印無効」を装備

初期状態ではEXゲージが溜まらない。EXモード、EXバーストを使って戦うなら、装備するのを忘れずに！

▶操作時のポイント③
「アシスト封印無効」を装備

初期状態ではアシストゲージが溜まらない。アシストを使うかEXモードを使うかで、装備を使い分けたい。

ストーリーモードに登場し、コスモスの戦士たちに恐怖と絶望をもたらすデスペラードカオス。レベルは130、HPは12万以上なので、戦いを挑む場合は操作キャラのレベルを100にしておくのは基本となる。無事に倒すことができれば、デスペラードカオスを操作可能に！　使うときに気をつけなければいけないのが、基本アビリティのエクストラに含まれる3つのアビリティを装備しないと、デスペラードカオスはハンデを負うこと。ただし各アビリティのCPが多いため、これらを装備すると攻撃アビリティの装備数が減ってしまうので注意。

▼ブレイブ攻撃、HP攻撃ともに扱いやすくて強力。攻撃範囲も広いので中距離での戦いが軸となる。





▲アナザーフォームは緑色に変化。バトルの開始時、勝利時には顔がアップになるので、恐ろしい姿をじっくり観察！

▼体が大きいため、相手に接近すると姿が隠れてしまい、動きを見極めづらくなるので注意！





▲相手を混沌の渦に引きずり込むEXバースト。そこでは全攻撃がガード不可になり、相手は真の恐怖を味わうことに！

CREATOR'S VOICE

制作を指揮する3人のメインスタッフがバトルのポイントを語る!!

「オリジナルクエストの2次創作も楽しみにしています」

──最後の最後にデスペラードカオスが使用可能になるのは驚きました。

鯨岡武生氏（以下、鯨岡）　元々ボスを用意しようという話にはなっていたのですが、操作できるようにするかは確定していませんでした。「どうせ作るなら使えるようにしよう」と強引にねじ込んだ感じですね。プレイアブルキャラにすると決まってからは、EXバーストも使える前提で調整していきました。

高橋光則氏（以下、高橋）　デスペラードカオスは確かに性能のいい技を持っていますが、アビリティのセットに必要なCPがほかのキャラより多いんです。全部のアビリティを付けられないという固有の特徴があるので、反則的な強さにはなっていないと思います。格闘ゲームによくある、飛び抜けた強さのボスキャラとは違う形になっていて、これもまた個性が強く出ていますね。

──使用するには苦労しそうですね。

高橋　ストーリー上ではパーティバトルで戦いますから、総力を結集して挑んでください。今回パーティバトルがあったからこそ、デスペラードカオスのようなムチャなボス敵も入れられました。

──各キャラの個性に加え、マップによって得意不得意の相性もあるのが本作の奥深いところですよね。

池田隆児氏（以下、池田）　人によってまた感覚は違うと思いますが、例えば皇帝なら「魔列車」などの狭いマップは比較的有利かなと。さらにプレイヤーそれぞれに苦手なキャラと得意なキャラがいるでしょうから、1つとして同じバトルはないと思います。

鯨岡　ちなみに「魔列車」の天井は最初は半円形にカーブしていました。でも、テストプレイ時に天井を使ったコンボが成功したり失敗したりと不安定だったので、急きょ修正してもらいましたね。

──今後のダウンロードコンテンツ（DLC）も気になるところですが？

高橋　今回はDLCも気合を入れて作っていて、キャラのコスチュームも随時配信していきますし、オリジナルクエストも結構長い期間をかけて毎週配信していく予定です。ちょうど発売中の『FFⅣコンプリートコレクション』にも、セシルのコスチュームが付録されていますので、ぜひ購入してゲットしてください。

──最後にメッセージをお願いします。

鯨岡　『デュオデシム』はとにかく『FF』好きなら絶対損はさせないソフトになっています。興味を少しでも持っている方はぜひ買ってほしい！　対戦もまだ成熟していない段階でしょうし、今からスタートしても全然遅くないってことは声を大きくして言いたいですね。

池田　前作でもPSPの限界ギリギリまでやったつもりでしたが、今回はさらに限界突破した作品になりました。個人的にはみなさんがオリジナルクエストでどんどん2次創作をして、新しい『ディシディアFF』が広がっていくのを楽しみにしています。あ、あと電撃さんに負けないように僕もこれからキャラを鍛えようかと（笑）。

高橋　『デュオデシム』は本作から遊び始めても問題ない作りになっていますし、今後もみんな一緒に楽しめる作品です。まだ購入を迷っている方がいましたら、ぜひ戦いに身を投じて僕らと一緒に盛り上げていきましょう!!



ディレクター高橋光則氏（左）
バトルディレクター鯨岡武生氏（中央）
メインプログラマー池田隆児氏（右）

人物の魅力に迫る!!

FINAL FANTASY IV
ファイナルファンタジーIV
FINAL FANTASY IV Complete Collection
FINAL FANTASY IV & THE AFTER YEARS

ファイナルファンタジーIV ジ・アフターイヤーズ
FINAL FANTASY IV THE AFTER YEARS

物語の主役たちを世代別にまとめて紹介！



▲イベントもバトルも原作どおり2Dでリメイク。『FFIV』のファンならぜひ遊ぶべし！

竜騎士カインの裏切りをはじめ、ファンの心に刻み込まれたイベントが満載で、今も高い人気を誇る『FFIV』。PSP版は続編の『ジ・アフターイヤーズ』&新シナリオが収録され、まさに究極の『FFIV』として登場。そこで今回は、本作で活躍する主役たちを、『ジ・アフターイヤーズ』の時代を軸にスポットを当て、その魅力を掘り下げていく特別企画をお届けしよう。

PSP ファイナルファンタジーIV コンプリートコレクション

発売中(2011年3月24日発売) UMD版：¥5,980(税込)、DL版¥4,980(税込)

育成 冒険

ジャンル	RPG
メーカー	スクウェア・エニックス
備考	プレイ人数：1人用

PSP版のドットグラフィックにも注目♪



セシル『FFIV』本編で星を救った英雄たち

かつて青き星を救うために活躍した戦士たちを紹介。彼らは全員『ジ・アフターイヤーズ』にも登場するので、十数年後の成長した姿にも注目だ。

ミストの村出身の召喚士
リディア Rydia

幻獣を呼び出し、使役する召喚士の生き残り。セシルたちの協力を得て、壊滅してしまったミストの村の復興活動に尽力している。

［PLAY BACK『FFIV』］
幼少期にセシルたちの手により故郷を破壊されてしまう。また、幻獣界に飛ばされ、急激な肉体成長するなど波乱万丈な人生を送る。

優しく美しいバロン国王妃
ローザ Rosa

愛するセシルのために白魔道士になった女性。バロン国王妃として陰からセシルを支える。多感な年頃のセオドアを心配する一面も。

［PLAY BACK『FFIV』］
白魔道士としてだけでなく、弓矢の使い手としても活躍。セシルに対する純愛や過激な衣装によって、ファンにはいろいろと強い印象を与えた。

修行に出た誇り高き竜騎士
カイン Cain

竜をかたどった鎧と長い槍を携えた竜騎士。『FFIV』の戦いが終わったあと、1人で修行の旅に出てしまい、消息不明となっている。

［PLAY BACK『FFIV』］
バロン王国の竜騎士団団長を務め、セシルと切磋琢磨する。しかしゴルベーザに心を操られ、物語中で2度もセシルたちを裏切ってしまう。

の物語

信頼厚いバロン国の王
セシル Cecil

バロン国を治める優しく誠実な名君。王妃ローザとの間に息子のセオドアを授かり、彼の成長を温かく見守っている。過去の戦いで培った実力は健在で、十数年後も衰える気配はない。竜騎士のカインとは昔からの親友であり、よきライバル。


▲『FFIV』本編では恋人だったローザと晴れて結婚。2人でバロン王国を支えている。

PLAY BACK『FFIV』
バロン国王の命令で暗黒騎士を極めるが、自分自身の弱さと決別して聖騎士パラディンになる。ゴルベーザと自分の関係を知ってとまどうが、最後の別れ際には感動的な一言を贈る。セシル最大の魅せ場面だ。



◀バトルではナイトらしく、前衛に立って敵と戦う。

現役を貫くバロン国飛空艇技師
シド Cid

［PLAY BACK『FFIV』］
飛空艇の知識と技術でセシルを助ける。セシルたちを逃がすために身を犠牲にするが、ドワーフも驚きの生命力で生還。

バロン王国の抱える飛空艇の代表技師。年老いたが、まだまだ現役バリバリの精力を見せる。セオドアの祖父代わりでもある人物。

熱い魂を持ったエブラーナ国の王
エッジ Edge

亡き両親の遺志を引き継ぎ、エブラーナ城を再建して王の座につく。城の者には内密に、ミストの村の復興にも援助をしている。

［PLAY BACK『FFIV』］
国を滅ぼし、両親を魔物に変えたゴルベーザへの復讐に燃え、火のルビカンテと対峙する。リディアに恋心を抱いている。

しっかり者の白魔道士
ポロム Porom

パロムの双子の姉で、礼儀正しい白魔道士。老齢の長老を陰で支えながらミシディアの地を見守る。パロムとの意識の違いにとまどうが……。

［PLAY BACK『FFIV』］
初めはクリスタルを強奪したセシルを監視していたが、徐々に心を開く。最後はセシルを兄のように慕い、彼を救う。

生意気盛りな黒魔道士
パロム Palom

ミシディア出身の双子の魔道士。亡きテラのような賢者を志して修行を望むも、長老から許しをもらえず、やきもきする日々を送る。

［PLAY BACK『FFIV』］
子供らしい生意気な言動と、黒魔道士としての実力をあわせ持つ。カイナッツォのワナから仲間を守るため、自身を石化する。

ファブール国王にしてモンク僧
ヤン Yang

国王の座を退いた先代から引き継ぎ、国を治めるファブール国王。魔物にもひるまない質実剛健なモンク僧だが、王妃には頭があがらない。

［PLAY BACK『FFIV』］
世界の危機を知り、セシルに力を貸す。とある出来事から幻獣のシルフたちに慕われるが、奥さんの愛はそれを上回る。

吟遊詩人であり一国の王
ギルバート Gilbert

詩や音楽をたしなむ吟遊詩人であり、ダムシアン国の王。かつての仲間であるセシルと協力し、バロン国とともに世界のバランスを保つ。

［PLAY BACK『FFIV』］
恋人のアンナを失い自暴自棄になるが、セシルの説得で世界を救うために立ち上がる。ピンチになると勝手に隠れてしまう。

立場が謎の人物たち

素性や立場が謎に包まれている者たちを紹介。なかにはどこか見覚えのあるキャラもいるが、彼らは物語中でどのような動きを見せるのか!?

セオドアを助けた旅の剣士
謎の男 Hooded Man

飛空艇が墜落し、路頭に迷っていたセオドアを救った凄腕の剣士。強い信念を持ってある男を捜しているらしいが、理由は不明だ。

突如地上に降り立った男
黒衣の男 Man in Black

リディアたちがピンチのときに出現し、窮地から救出した男。自身の素性や目的を一切語らないが、いったいその真意は……？

威厳に満ちた月の民
フースーヤ Fusuya

月の民の眠りを見守る番人。『FFIV』ではセシルたちとゼムスを討ち滅ぼしたあと、ゴルベーザとともに月に乗って飛び去った。

物語のカギを握る正体不明の少女とは?

『ジ・アフターイヤーズ』では、クリスタルを集めるために暗躍する謎の少女の姿も！



2つの月の物語を紡ぐ、個性豊かな登場

ネタばれ注意! 『FFⅣ』の本編とキーワードを解説

主人公のセシルを中心に、クリスタルと2つの月が絡むドラマチックな物語を描いた『FFⅣ』。邪悪な心を持った月の民・ゼムスの野望を阻止するため、多くの登場人物が活躍し、ときには犠牲となった。なお、以下のキーワードにはネタばれが多いので、プレイ後に読むことをオススメする。

「物語中のキーワード」

◆2つの月
セシルたちの住む星の衛星。1つは普通の月だが、もう1つには月の民が住んでいる。

◆地底世界
ドワーフ族によって治められている世界。闇のクリスタルを所有する王国が存在する。

◆幻獣世界
地底世界の洞窟から繋がる未知の世界。現実世界よりも時間の流れが速く動いている。

◆バブイルの塔
ゼムスのたくらみによって建てられた塔。月から巨人を呼び寄せる機能を備えている。

◆ミシディア
水のクリスタルを所有する魔法国家。冒頭で“赤い翼”を率いるセシルがクリスタルを奪ったため、最初は住民の態度が冷たい。

◆トロイア国
土のクリスタルを所有する、森と水に恵まれた美しい国。国民の大半が女性で、8人の女神官たちによって国が治められている。

◆エブラーナ国
他国との交流が少なく、独自の文明が発達した国家。忍術という珍しい魔法が伝承されている。国の付近にはバブイルの塔が存在。

◆バロン国
セシルやカインが所属する軍事国家。平和を維持していたが、突如飛空艇団“赤い翼”を率いて各国からクリスタルを強奪する。

◆ダムシアン国
火のクリスタルを所有する商業国家。城の南に位置する「カイポの村」を含め、地上世界における砂漠の中継地点として栄える。

◆ファブール国
武道に精通したモンク僧が集まる宗教国家。西にたたずむホブス山を、精神修行の霊峰として扱っている。風のクリスタルを所有。

セオドア『ジ・アフターイヤーズ』の時代をになう者

ここでは『FFⅣ』の続編の『ジ・アフターイヤーズ』に登場するキャラを、主人公のセオドアを中心にして紹介する。

ギルバートに憧れる秘書 ハル Hal

ダムシアン王国でギルバートの秘書を務める女性。最初は学者を目指すが、ギルバートの歌声と人格に惹かれ、彼の秘書官に。ギルバートからの信頼は厚く、ムチャを言われることも。

おっとりした神官見習い レオノーラ Leonora

トロイアで神官を志す穏やかな性格の少女。ミシディアから派遣されてきたパロムに黒魔法を習う。天然でドジな一面が目立つが、魔法の才能は優秀でときおり芯の強さを見せる。

武術に燃える王女 アーシュラ Ursula

ファブール王国の第一王女で、ヤンの1人娘。幼い頃から父親の強さを目に焼きつけ、その姿に憧れていた。しかし父親に直々の稽古を申し出るも、断られる毎日が続いている。

技師を務めるドワーフ ルカ Luca

赤髪に褐色の肌を持つ、ドワーフ王ジオットの1人娘。飛空艇技師のシドを尊敬しており、彼に師事して操縦やメンテナンスの技術を習っている。カルコとブリーナという人形を愛用。

『FFIV』とリンクする展開は必見!



▲『ジ・アフターイヤーズ』の物語中には、過去の出来事とリンクする場面がところどころに存在。『FFⅣ』をプレイしておけば思わずニヤリとなるはず!!

英雄の血を引くバロン国王子 セオドア Ceodore



独立を目指し歩む少年

過去に世界を救ったセシルとローザの間に生まれた息子。英雄の血を引く存在として周囲の期待を受けるが、セオドア自身はそんな自分の立場に疑問を感じている。そして、1人の男として独立するために“赤い翼”への入団を決意することに。

親子二代



▲◀ローザの優しさとセシルの純情さを受け継いだセオドア。それゆえに悩み多く、独り立ちしたいという気持ちを強く感じている。

疾風迅雷の忍 ツキノワ Tsukinowa

四人衆最年少の忍者。「風のツキノワ」の異名どおり、風のような俊敏さを持つ。周りから見たら子供と思われる年齢だが、その実力は大人顔負けのレベルで、忍術も立派に扱える。

妖艶なくの一 イザヨイ Izayoi

エブラーナ四人衆の紅一点で「水のイザヨイ」と呼ばれる。冷静沈着な性格で、常に状況を整理して見すえる。くの一らしく色っぽい容姿で、ときにはその妖艶さを利用することも。

老齢の忍者 ザンゲツ Zangetsu

「雷のザンゲツ」の異名をとる老齢の忍。遅咲きながらも忍者を志し、息子のような年齢のエッジを「お館様」とあおぐ。ほかの四人衆と同じく、密偵としてドワーフ王国に潜入。

義に熱い寡黙な男 ゲッコウ Gekkou

エブラーナ四人衆の1人で通称「火のゲッコウ」。屈強な体格で、口数は少ないが義理人情にあふれる。世界の異変を察知し、エッジの指示でダムシアン近くの隕石の調査におもむく。

フリーシナリオクリアまでに使用できるバンド技の例

技名	消費MP	効果	組み合わせ
ホーリーブレード	15	敵1体を聖なる力を帯びた剣で斬る	セシル(たたかう)+ローザ(しろまほう)
クロススラッシュ	10	敵1体を斬りつけて大ダメージ	セオドア+謎の男　※イベントで修得
マシンブレイク	7	機械系の敵に大ダメージを与える	セシル(たたかう)+シド(しらべる)
脳天雷割り	7	敵1体に雷の力を込めた振り下ろし	ルカ(たたかう)+リディア(くろまほう)
カルコとブリーナ	10	範囲攻撃や味方回復がランダムで発生	カルコ(おどる)+ブリーナ(ダンス)
行け!カルコブリーナ	10	敵全体に炎と雷の属性攻撃	ルカ(しらべる)+カルコ(おどる)+ブリーナ(ダンス)
双翼乱舞	6	敵1体に左右から連撃	アーシュラ+ヤン　※イベントで修得
五星紅天掌	9	敵1体の急所を突いて攻撃	アーシュラ(てんけつ)+ヤン(たたかう)
パーティクルボム	20	敵1体に無属性の大ダメージ	パロム+レオノーラ　※イベントで修得
暴れ炎月輪	7	敵1体に炎をまとった体当たり	エッジ(にんじゅつ)+ゲッコウ(しゅりけん)
氷月散華ノ舞	8	敵1体を氷づけにして切り裂く	エッジ(たたかう)+イザヨイ(にんじゅつ)
蓮凧双月破	14	敵全体を上空から攻撃	エッジ(にんじゅつ)+ザンゲツ(おおだこ)
乱れ名月	12	敵全体を素早く攻撃	エッジ(たたかう)+ツキノワ(たたかう
幻光蝶	9	味方全員のHPと状態異常を回復	ゲッコウ(にんじゅつ)+イザヨイ(げんわく)
疾風迅雷	12	味方全員にヘイストの効果	ザンゲツ(にんじゅつ)+ツキノワ(にんじゅつ)
大盤振る舞い	20	味方全員のHPと状態異常を回復	ギルバート(うたう)+ハル(ぜになげ)

■バンド技のポイント
◎2人～5人で発動でき、種類は80以上!
◎バトル中や特定のイベント後に修得できる
◎バンド技に参加した全員のMPを消費して発動する



▲バンド技は消費MPが多いが効果は高い。ザコの一掃や手強いボス戦できっと役立つだろう。

CHECK 仲間と繰り出す「バンド技」を決めろ!

『ジ・アフターイヤーズ』に登場する「バンド技」とは、味方と協力して繰り出す連携技。最大5人の組み合わせによって発動し、効果は攻撃から回復まで多種多様だ。各技はバトル中に発見したり、物語を進めたりすることで修得できる。全80種を超えるバンド技を極めよう!!

FINAL FANTASY XI ONLINE

ファイナルファンタジーXI

ジラートの幻影™ プロマシアの呪縛™ アトルガンの秘宝™ アルタナの神兵™





MULTI	ファイナルファンタジーXI
発売中（2002年5月16日発売）	¥6,090（税込/※1）+月額¥1,344（税込）
ジャンル	RPG(MMORPG)
メーカー	スクウェア・エニックス
備考	オンライン専用

冒険 協力

今号の記事に登場する旅団員

名前…Peaberry(団長)
種族…タルタル(♂)
職業…シーフ90/忍者45
お気に入りのセットは3つくらいできたらいいですなあ。トレハンセットとか、回避セットとか名前も付けたい。

名前…Osho
種族…ガルカ
職業…忍者90/戦士45
忍者やモンクだと決まったアートマを付けることが多いですが、たまにはマイナーなのも試してみたいかも。

名前…Yukarino
種族…ヒューム(♀)
職業…吟遊詩人90/白魔45
「伏魔の人工アートマ」の魔攻アップに憧れる今日この頃。レベル90ならパンデモニウムにも勝てるでしょうか…。

ファイナルファンタジーXI 電撃の旅団 Lightning Brigade

電撃ゲームス旅団ページ第19回

コレは使える！ 即戦力アートマ組み合わせを大紹介!!

アビセアでのアートマの組み合わせも、かなり"定番"ができつつある今日この頃。そんな定番のなかから、目的やジョブごとに有効な組み合わせ例を紹介！

Yukarino：次のバージョンアップで、ついにアートマのお気に入り登録が可能になるかも!?

団長：たしかに「トラバーサー石」で時間延長しようとして、外に出るたび付けなおすのは面倒だね。

Osho：アートマの所持数が増えると、何ページも表示されるなかから選ぶので大変ですしな～。

それは、贅沢な悩みかも（笑）。でも、何回も繰り返してると、何ページめくって何個下にいって……って覚えちゃいますよね。

それも1つ新しいのを手に入れるとズレちゃうんだけどね。

まぁ、そんなワケで今回は、代表的なアートマの組み合わせと、それが使える状況、活用できるジョブなどをまとめてみました。

一応、すべてのアートマと、「月のジェイド」を3つ持っているという前提になっとります。

なかには取得難易度が高いアートマもありますし、コレがなくてはダメ！　ていう類のものではないです。逆にこれからアビセアを始めようって人の指針になるかも!?

実際の"お気に入り"がどうなるかもまだ不明だし、ちょっとしたアートマ辞典的にご活用あれ!!



▲アビセア突入が楽になるシステムに期待！　そのときまでに、自分のお気に入りを見つけておこう。

前衛

対応ジョブ 戦士、モンク、シーフ、ナイト、暗黒騎士、獣使い、狩人、侍、忍者、竜騎士、青魔道士、コルセア、からくり士、踊り子

灰塵＋凶角＋紫苑

盾役、アタッカー、遠隔問わず、ほぼすべての前衛が付ければ攻撃力が上がる組み合わせ。通常攻撃の命中率が上昇、また、リゲインの効果でウェポンスキル（WS）の回数も増えるので、クリティカル率も異常なほどアップする。クリティカル補正のWSを持つジョブにはさらに有効。経験値稼ぎ目的の狩りなど、強敵以外との連戦などに向いている。

灰塵＋凶角＋終焉

右のものよりも、通常攻撃を重視した組み合わせ。「終焉」のトリプルアタック発動は、"よく出る"と体感できるレベルで、手数の多いモンク、シーフ、忍者、踊り子などと相性がいい。与TPさえ考えなければ、前述のジョブで連戦でのレベル上げ、NM戦、ソロなど、あらゆる局面で使えるだろう。

灰塵＋凶角＋豪傑(人工)

基本のセットに「豪傑の人工アートマ」を足したパターン。「豪傑」は回避が大きく下がるが、カウンターの発動率がアップする（カウンター判定が回避より後にあるため、回避すると発動しない）。モンクで盾役をする場合や、サポートジョブモンクでカウンター発動率を高めたいとき（ソロなど）といった、局地的な使い方がメインとなる。

灰塵＋凶角＋深淵(人工)

「灰塵」＋「凶角」に、今度は回避を重視したアートマを足したパターン。シーフ、忍者、踊り子など回避スキルの高いジョブが盾役を行う際に有効。「深淵」には回避のほか、AGIやクリティカル＋も付与されてるため、これらのジョブの特性をさらに伸ばすことが可能。盾役以外でも、幅広く使える組み合わせだ。

灰塵＋双鎌＋黒蹄

HPをとにかく増強したいという組み合わせ。主にHNM戦など、強力な一撃を持つ敵と戦う際の盾役に有効で、ターゲットを維持するためにある程度のダメージを稼ぐ必要もあるため「灰塵」を付けている。HPだけにこだわるなら、「灰塵」の代わりに「虚空」にすれば総量はアップ。また、それほどHPが必要でなければ、「双鎌」を「凶角」にしてもいい。

紫苑＋極彩＋剛剣

アビセアでは重要な行動の1つ、WSによる"弱点狙い"特化の組み合わせ。両手武器なら3秒に9、片手武器でも3秒に6TPが増加（「剛剣」の代わりに「刹那」などにすれば3秒で7）。「極彩」のスロウの影響で、通常攻撃には向かないが、多数の武器を切り替えることも多い戦士などには役立つ組み合わせ。

灰塵＋双鎌＋山陰

HPを増強しつつ、ストアTPやダブルアタックなど攻撃的なプロパティも揃っているバランスのいい組み合わせ。とくに両手武器を使うジョブには、WSまでの通常攻撃回数（俗にいう振り数）を減らすことができるため有効。また、「山陰」にリジェネ（3秒で10HP）もあるため、サポートジョブを選ばずともちょっとしたソロ活動が可能だ。

剛腕＋灰塵＋極彩

狩人やコルセア向きの組み合わせ。STR、飛攻、クリティカルの上昇、3秒で5のリゲインが得られる。「極彩」のスロウがネックになりそうに思われるが、遠隔攻撃はスロウの効果を受けない。クリティカル時のダメージは落ちるが、「灰塵」の代わりにAGIアップ目的で「凶角」を選ぶのもアリ。

鷹爪(人工)＋会心＋剛剣

両手武器装備時にのみ影響するアートマ3点セット。両手武器は手数の少なさからクリティカルの恩恵を受けにくいので、ダメージアップを狙う。TPでダメージの上がるタイプのWSの多い侍や、「鷹爪」の効果で武器スキルの上昇が望める暗黒騎士が、HNM戦で"不意だま"アタッカー役を担う場合などに有効だろう。

邪鬼＋極彩＋侵略

青魔道士用の弱点特化セット。MP持ちの基本アートマの「邪鬼」に、武器による赤・青弱点用に「極彩」のリゲイン、黄弱点用に「侵略」の魔命＆ファストキャストと、物理・魔法の両面をカバーした組み合わせ。「極彩」のスロウが通常攻撃と魔法の再使用時間に影響するため、アタッカーとして立ち回る際は注意。

邪鬼＋獅子＋破邪(人工)

青魔道士の特化セット2。「獅子」の雷属性攻撃力、「破邪」の魔命＆魔攻アップの組み合わせで、現時点で最強クラスの魔法系範囲青魔法・チャージドホイスカーを強化する。これにより、同魔法で範囲に4ケタ以上のダメージを与えられ、レベル上げなどでのせん滅力を大きく上げることが可能に。

CHECK POINT 転ばぬ先の「終焉」

アタッカー向けアートマとして紹介した「終焉のアートマ」だが、戦闘向けではないプロパティにも特徴的なものがある。その1つが、リレイズIIIの効果を持つオートリレイズの効果だ。範囲攻撃が激しいHNM戦などで、アタッカーは危険とわかっていても攻撃に行かなくてはならないこともある。そんなときに「終焉」を付けておけば、万が一のときも安心。攻撃面でもトリプルアタックはかなり有効なので、どんな状況であれ、3つのアートマのうち1つに「終焉」を選ぶことは、「灰塵」＋「凶角」に続く第3の定番となりつつあるようだ。

※1：『ファイナルファンタジーXI　ヴァナ・ディールコレクション2』PS2版、Xbox 360版、Windows版（Windows版のみオープンプライス）

後衛

対応ジョブ 白魔道士、黒魔道士、赤魔道士、学者

邪鬼＋妖艶＋野望(人工)

敵対心のマイナスに加え3秒で15MPが回復する、後衛の汎用的なセット。HNM戦など、長期戦で敵対心を多く稼ぎやすい回復役、白魔道士や赤魔道士、学者などに適した組み合わせでもある。

邪鬼＋幽遠＋妖艶

黒魔道士や学者など、精霊魔法をメインに戦う場合の汎用セット。「邪鬼」のINT上昇に加え、「幽遠」の魔攻アップ。「妖艶」の敵対心マイナスの効果で、多少無茶してもターゲットを取りにくい。

邪鬼＋侵略＋虚空

魔命にこだわったセット。弱体魔法を入れたいときにレジスト率が軽減されたり、少人数パーティで白魔道士や学者が弱体役を担うときなどに有効。なお「虚空」は「空仰」でもOK。

邪鬼＋侵略＋救済(人工)

ファストキャストにこだわったセット。黄弱点狙いで、素早く魔法を詠唱したいときなどに。また、「救済」にケアル回復量アップの効果もあるので、白魔道士以外の回復力不足の底上げにも○。

CHECK POINT 属性特化もアリ!?

後衛の場合は前衛ほど尖った組み合わせはあまりなく、極端な話「邪鬼」でリフレシュさえ確保すれば大概はやっていける。少人数パーティなど、一部の状況で後衛が赤弱点を付かなければならない場合に、「紫苑」や「極彩」といったリゲイン系のアートマをつけても大丈夫なくらいだ。何か特化的な組み合わせをするとすれば、属性に合わせた魔命・魔攻の組み合わせだろうか。戦うべき敵が固定で、弱点属性がわかっているなら"対○○用"としてセットするのもおもしろい。後述の召喚士用の8属性別組み合わせを参考に、挑戦してみるのもアリだ。

その他

対応ジョブ 獣使い、吟遊詩人、召喚士、コルセア、からくり士

撹乱＋野望(人工)＋侵略

吟遊詩人向け汎用セット。まさに吟遊詩人用というべき「撹乱」を基本に、ファストキャストと魔命にこだわっている。また、釣り役をこなすときは「侵略」の代わりにHPの増える「虚空」、ダメージカット効果のある「空仰」などもいい。

幽遠＋天導(人工)＋破邪(人工)

魔攻を重視した、コルセア用の組み合わせ。「クイックドロー」はもちろん、魔法属性WSであるレデンサリュートの威力もアップ。ただし、後者の場合はAGIも影響するため、どれか1つを「凶角」などに変えるのもいいだろう。

邪鬼＋救済(人工)＋調和(人工)

コルセアの基本サポートジョブの1つ、白魔道士用の組み合わせ。「邪気」によるリフレシュと残り2つのケアル回復量アップの効果で、ちょっとした戦闘ならばメイン回復役もこなせる。支援役ならではの、フレシキブルな立ち回りを。

邪鬼＋侵略＋破邪(人工)

からくり士、黒魔法戦フレーム用の魔命重視の組み合わせ。「破邪」のデメリットであるMPマイナスは、オートマトンの出し入れ（ディアクテベート）にすぐ「アクティベート」後でMP全快になるため、ほぼデメリットなし。

牙狼＋幽遠＋破邪(人工)

同じくからくり士、黒魔法戦フレーム用の魔攻重視パターン。トランキライザーなど、魔命装備、パーツがそろっている場合はこちらの組み合わせのほうが、より大きなダメージを得られるはずだ。

紫苑＋灰塵＋双鎌

獣使いなどペット汎用の組み合わせ。「紫苑」、「灰塵」の効果で本体の攻撃力も増強しつつ、「双鎌」でペットのHPを増やしている。ソロやNM戦などで、ペットを盾役にして戦うときなどに。

灰塵＋誘影＋隠密

同じく獣使いのペット用だが、こちらは七つ星のユリィ用の回避特化セット。ユリィの能力を生かし、回避盾として使う。回避が十分の場合、「誘影」を「凶角」などの攻撃系アートマに変更するのも○。

紫苑＋灰塵＋邪鬼

召喚士（召喚獣）の物理履行を重視した組み合わせ。「邪鬼」のリフレシュで維持費は0以下！　物理攻撃が通る相手なら、「灰塵」のクリティカル効果で目の覚めるような大ダメージも与えられる。

邪鬼＋幽遠＋破邪(人工)

召喚士（召喚獣）の魔法履行を重視した汎用セット。魔命・魔攻アップで、属性にかかわらず魔法履行のダメージを底上げできる。回避の高いHNMなどには、こちらのほうが安定する。

CHECK POINT 本体とのバランスを考えた選択を！

アビセアでは、アートマの効果がペットにも適用されるため、思わぬ能力を発揮するペットジョブ。だが、ほぼペットだけで戦う召喚士などはともかく、本体も同時に攻撃を行うジョブの場合は、万が一ペットが沈んだときなどにピンチに陥ることもある。とくにソロで戦う場合は、3つの組み合わせにこだわらず、まず本体の能力を確保した上で取捨選択していこう。また、アートマ同様支援効果もペットに加わるので、支援効果が増幅されるジェイドの類もしっかり集めておきたい。

邪鬼＋神鳴＋傭兵(人工)

光属性の魔命&魔攻セット。カーバンクルの魔法履行、そのほか光系の魔法でダメージを与えたい場合に。

邪鬼＋黄昏(人工)＋破邪(人工)

闇属性セット。フェンリル、ディアボロスの魔法履行に。「黄昏」自体に魔命&魔攻があり、「破邪」でさらに増強。

邪鬼＋炎蝶＋業火

火属性セット。イフリートの魔法履行に。「業火」の魔法クリティカルヒットアップ効果が乗ればダメージも上昇する。

邪鬼＋幽遠＋破邪(人工)

氷属性セット。シヴァの魔法履行に。魔命アートマの代わりに、「破邪」を。

邪鬼＋嵐鳥＋駆風

風属性セット。ガルーダの魔法履行に。「嵐鳥」にリフレシュ効果もあるため、かなり無茶にMPを使っても大丈夫。

邪鬼＋血蚯＋地爪

土属性セット。タイタンの魔法履行に。「血蚯」の時々被魔法ダメージ無効が、魔法を使う敵に対して効果を発揮!?

邪鬼＋嵐鳥＋獅子

雷属性セット。ラムウの魔法履行に。「嵐鳥」のリフレシュ効果のほか、「獅子」のトリプルアタックで物理もイケる。

邪鬼＋海獣＋毒牙

水属性セット。リヴァイアサンの魔法履行に。「海獣」にファストキャスト効果があるのが、地味に嬉しいポイント。

公式フォーラムがOPEN!! 『FFXI』ファン同士で熱く語れ!?

きまぐれ 電撃の旅団編集新聞 旅団パラダイス プチプチ

編集長Uri　記者　団長　Yukarino

Uri：スペースがないからイキナリ本題に入るわ！　何やら『FFXI』の公式のフォーラムができたらしいから調査してきてちょうだい!!

調査っても、普通にインターネットにつながる環境なら見られるものだしなぁ……おぉコレは!?

公式ツイッターの方でも、バージョンアップの展望がつぶやかれてましたが、公式フォーラムのほうの開発予定情報もなかなか興味深いですね～。

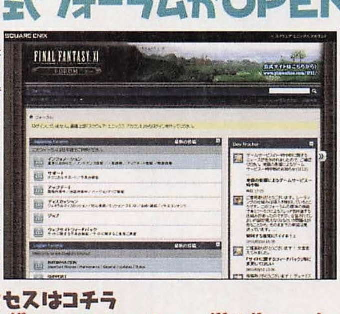
ふんふん、アイテムのスタック変更に、デュナミスの変更か。実現したら、また大きく情勢が変わりそうだなぁ。

あくまでも展望、ですからね。しかも、ユーザー側がそれに対して意見を出せるっていうのもいいですね。これまで以上にユーザーサイドに寄ったアップデートに期待できそうです。

ユーザー間のやり取りも活発だね。ときどき、某掲示板を彷彿とさせるようなスレッドもあるけれど（笑）。

まだ始まったばかりなので、何とも言えませんが、こういったユーザー同士の交流もアリじゃないですかね～。

電撃の旅団としても、コレは応援していくしかないってわけね。じゃぁ、さっそくUriも「団長はウ○コ」スレを…。



▶書き込みはPOL-IDでログインしないと行えません（閲覧は可能）。

アクセスはコチラ
http://forum.square-enix.com/ffxi/forum.php

オススメのアートマ



定番



Uriのはみ出し編集後記

こんにちは、花粉が怖くて花見をあきらめている編集長です。花より鼻。公式フォーラムが開設され、さっそく衝撃的な発表が。確かに上位の装備品が実装されて、落とすアイテムに執着しなくなってしまっても悲しいからしょうがないとは思いますが、大人数でがんばるコンテンツとしてのデュナミスの楽しみは残してほしいというのが個人的な感想です。Uri自身、デュナミス活動に参加できていないので偉そうなことは言えませんが（――；）　アートマは、最近HPの薄っぺらさが気になってきたので、黒蹄さんと虚空さんに惹かれます。実践的かは置いといて！

PHANTASY STAR PORTABLE 2 INFINITY
ファンタシースターポータブル2 インフィニティ



コラボレーション満載の『ファンタシースターポータブル2　インフィニティ』（以下、インフィニティ）が、今回も電撃各誌とコラボ!

PSO 10th ANNIVERSARY

PSP	ファンタシースターポータブル2 インフィニティ
発売中（2011年2月24日発売）	UMD版：¥5,040（税込）、DL版：¥4,500（税込）
SF / 冒険 / 協力	ジャンル RPG
	メーカー セガ
	備考 データインストール対応、アドホックモード対応、インフラストラクチャーモード対応、4人プレイ可

コラボ、ファッションともに∞（インフィニティ）級のRPG!

コラボ武器のパスワードと、新コスチュームをチェック！

新キャラクターを絡めたエピソードの追加、アイテム総数3000以上、転生によるキャラクターの強化など、前作を上回るボリュームにより、やり込み要素が満載となった本作。今回は電撃ゲームスとのコラボで作成された武器のパスワード公開と、『インフィニティ』から追加された服・パーツをまとめて紹介！

Check 電撃ゲームスとのコラボ武器が登場！

電撃の雑誌3誌とのコラボレーションとして、特別な武器が作成された！　電撃プレイステーションではポリタンナッコォ（ナックル）、電撃Ⓓ王ではデンゲキマスター（ウォンド）、そして電撃ゲームスではタルポリタンキャノン（グレネード）のパスワードを公開。左のパスワードを、ビジフォンで入力しよう！

タルポリタンキャノン（グレネード）
攻撃力：502　命中力：99　雷属性固定
特殊効果：感電Lv1　グレード：B



▶敵めがけてポリタンを発射！　ポリゴンなので当たったらイタイ！

パスワード: 5373 2494

帰ってきた電撃警備保障ゲームス支部!

CerenとPekoeの『インフィニティ』新コスチューム ファッションチェック!

電撃PS『インフィニティ』攻略班・Ceren（以下、C）と、キャラクタークリエイトにはとことんこだわるPekoe（以下、P）が、本作から追加されたコスチュームについて語る！



ゴコウバオリ（男性用服）
入手条件：ショップで購入（エピソード2　第2章クリア以降）

C：こういう和風系のデザインは大好きです！　女性用にもこういうの作ってほしいなぁ……胸元はさらしでいいので！



ソルプロテクトル（男性用服）
入手条件：ショップで購入（エピソード2　第4章クリア以降）

P：なんかファンタジー系のRPGに出てきそうなイメージ。
C：意外とありそうでなかったですよね。



ローゼンレムナンス（女性用服）
入手条件：ショップで購入（エピソード2　第2章クリア以降）

C：カワイイんですけど、ところどころがトゲトゲしてて痛そうですね（汗）。
P：絶対領域、絶対領域！！



ランラン（女性用服）
入手条件：ショップで購入（エピソード2　第2章クリア以降）

P：ひょうたんみたいなデザインだね。
C：どんな例えですか(笑)。かわいいのとセクシーなのが混ざっているのが○。



ダンプ・ボンプ（女性用服）
入手条件：ショップで購入（エピソード2　第2章クリア以降）

C：アラビアンなイメージでしょうか。この服に対応した髪型があるので、組み合わせればバッチリですね！



ルナプロフェシー（女性用服）
入手条件：ショップで購入（エピソード2　第4章クリア以降）

P：ヤバイ、これすっごいヤバイよね！
C：(笑)。ちなみに体型に関係なく、全員この胸の大きさになります。



ライザーフレーム（男性用パーツ）
入手条件：ショップで購入（エピソード2　第2章クリア以降）

P：なんか変形しそうなデザイン？
C：まぁ、キャストは機械の体ですからね。スマートにまとまっている印象です。



ディバインカイザー（男性用パーツ）
入手条件：ショップで購入（エピソード2　第4章クリア以降）

C：右のライザーフレームと比べるとこちらはガッチリしてますね！
P：これも変形し……（以下略）。



アリス・リーパー（女性用パーツ）
入手条件：ショップで購入（エピソード2　第2章クリア以降）

P：女性用のパーツって男性に比べると洋服みたいなデザインが多いよね。これもなかなかかわいくてイイ感じ！



ファンタ・カスタムドレス（女性用服・パーツ）
入手条件：公式サイトのパスワードを入力

C：イーサン（※1）のコスチュームをアレンジしたデザインですね。背中にはファンタのロゴが入ってます。

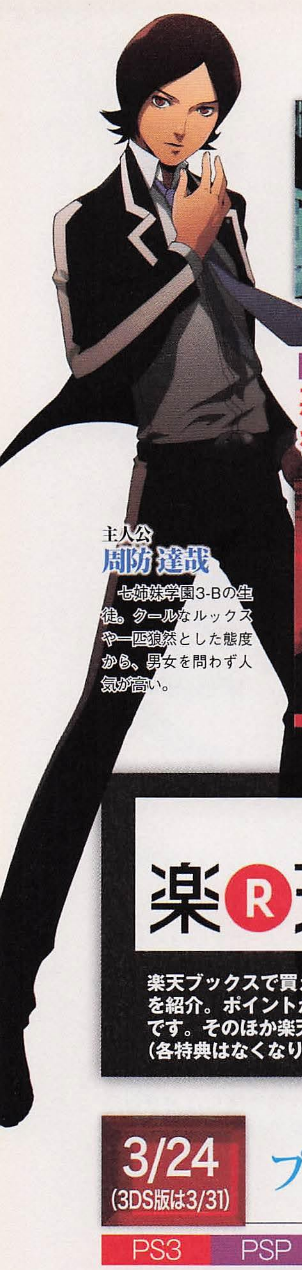
Check DLCではコラボ服も充実！

『戦場のヴァルキュリア3』や『シャイニング・ハーツ』などとのコラボレーションとして、服やパーツ、武器などをPSNで配信中。こちらは有料となっており、服やパーツが300円、武器が200円となっている。



▲イムカの武器・ヴァールは、ソードとグレネードの2種類存在する。

　※1「ファンタシースターユニバース」の主人公



主人公
周防 達哉
七姉妹学園3-Bの生徒。クールなルックスや一匹狼然とした態度から、男女を問わず人気が高い。

4/14 ペルソナ2 罪

PSP ●アトラス ●RPG
●UMD版：¥6,279（税込）、DL版：¥4,980（税込）

学園にまつわる噂の物語が12年の時を経てPSPに蘇る！

本作は1999年にPSで発売された『ペルソナ2 罪』のPSPリメイク版。前作である『女神異聞録ペルソナ』から3年後の珠閒瑠（すまる）市が舞台となっており、この都市にある高校の1つ、七姉妹学園に、ある噂が広まり始めたことから物語は始まる。通称、セブンスと呼ばれるこの学園には、この学園の校章を付けていると容貌が破壊されてしまう、という噂が広まっていた。たかが噂と思っていた住人たちだが、いつしかその噂は現実のものとなってしまう。それをきっかけに、街では次々と噂が現実になる奇妙な現象が発生する。

プレイヤーはこの七姉妹学園に通う生徒の1人「周防達哉」となり、フィールドに登場する悪魔と戦いながら、ときには悪魔と会話をしてカードを集め、自らも悪魔を召喚して戦っていく。

リメイク版となる今作では、OPムービーの追加やマップ画面の追加、難易度の追加など、さまざまな点で変更が加えられているが、そのなかで最も改良されているのが、戦闘システムだ。悪魔と会話やアクションで交渉をする「コンタクトシステム」において、PS版では相手の足元の光加減を見てコマンドを選んでいく必要があったが、PSP版では悪魔の「喜び」「怒り」「恐怖」「興味」といった感情を表すゲージを画面内に表示。これにより、悪魔の感情がわかりやすくなっている。

主人公の達哉とともに行動する仲間のリサ（ギンコ）、栄吉（ミッシェル）など、個性的なキャラクターも多く、噂を中心にして広がる世界はプレイヤーを引き込むこと間違いなし。



PSP版新要素
オープニングムービーを追加！
◀OPムービーは「マクロスF」の制作で有名なサテライトを起用。またPS版の旧オープニングも収録されている。

PSP版新要素
悪魔の感情がわかりやすく！



▲会話やアクションで悪魔と交渉することで、悪魔召喚に必要なカードなどを入手していく。



楽天ブックス早期購入特典
●ペルソナ2 罪
楽天ポイントギフトカード
—特設サイト—
http://books.rakuten.co.jp/rb/6890884/



3/24（3DS版は3/31） プロ野球スピリッツ2011

PS3 PSP 3DS ●KONAMI ●SPG
●PS3：¥7,980（税込）、PSP：¥5,980（税込）、3DS：¥5,800（税込）

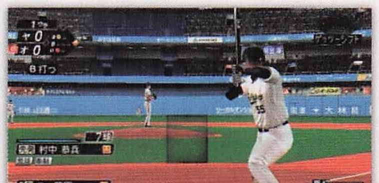
プレイする人の数だけそこにはドラマが待っている

開幕が目前に迫った2011年のプロ野球シーズン。シーズンがひとたび始まれば、100試合以上に及ぶ熱い戦いが繰り広げられる。そんなシーズンの開幕に合わせて、今年も『プロ野球スピリッツ』の季節がやってきた！ 各球団の選手データはもちろん開幕時の最新のもの！ そのうえ、今作は従来のシリーズで発売されていたPS3、PSPに加えて、最新の携帯機である3DSでも登場する。3DS版は、3DSが持つ裸眼立体視の機能を生かした、臨場感あふれる試合が楽しめるほか、操作性のよいスライドパッドによって、集中して試合に臨める。また、3DSのすれちがい機能を使ったプロフィールやオリジナル選手の交換など、3DSならではの機能が満載。もちろん、PS3版ではPSNを介したオンライン対戦機能を搭載。また、ゲームモードの1つ、監督モードでは、率いるチームの選手に「個人成績」が残るようになったほか、「契約ルール」を新たに搭載。よりチーム運営を感じられる作りになっている。なお、実際のペナントレースの成績に合わせて選手の能力データをアップデートするサービスを今作でも提供！ チームのオーダーも最新のものへと刷新されるという。

メジャーリーグを含めたさまざまな選手の移籍や、注目の若手の台頭により、勝敗の行方が楽しみな今年のプロ野球。お気に入りのチームを勝利に導くため、いまこそコントローラor携帯機を手にして、プレイボールの時を今か今かと待ち受けよう。

楽天ブックス購入特典
●楽天ブックスオリジナル選手（走力S）パスワードカード
—特設サイト—
http://books.rakuten.co.jp/rb/6974632/




▲携帯機でも高精細な画質を実現。ユニフォームのしわも再現されている（画面は3DS版）。

4/14 HOMEFRONT（ホームフロント）

PS3 Xbox 360 ●スパイク ●STG ●各¥7,770（税込）

2027年、大朝鮮連邦がアメリカ大陸へと侵略を開始！

近い未来、朝鮮半島に突如現れた指導者の出現により、圧倒的な軍事力でアジアの各国を併合し、軍事国家を作り上げた大朝鮮連邦。そして2027年、連邦によって打ち上げられたEMP（電磁パルス）により、アメリカ全土の電気通信コミュニケーション網は遮断されてしまい、大国アメリカをも大朝鮮連邦の手に落ちることになってしまった。この戦時下のなか、プレイヤーは大朝鮮連邦に抵抗するレジスタンスの一員となり、アメリカを占拠している朝鮮人民軍（KPA）に挑む……というのが本作の主なストーリー。アメリカの街中に突如現れた兵士や戦車たち、平和な日常の光景は一瞬にしてガレキと土ぼこりにまみれた廃墟と化してしまう。この母国開放のための戦いを描くシングルモードでは、プレイヤーは元海兵パイロット、ロバート・ジェイコブスとなり、さまざまな人々とともに戦いを繰り広げていく。戦いのさなかにめぐり会うドラマは必見だ。

一方、最大32人でのオンライン対戦が楽しめるマルチプレイモードでは、「BP」と呼ばれるポイントが設定されている。これは戦いを重ねていくことで取得でき、このBPを消費することで、戦車などのビークルや強力な武器を手に入れることができ、この手軽さがゲームテンポの向上にも一役かっているといえる。

なお、本作のシナリオは「地獄の黙示録」の脚本を担当した映画監督のジョン・ミリアスが手掛けている。まさに戦争映画さながらの迫力に夢中になることだろう。

楽天ブックス購入特典
●「Remigton 870 ショットガン」DLCコード
—特設サイト—
http://books.rakuten.co.jp/rb/6982558/




▲アメリカでおなじみのレストラン「HOOTERS」の看板が見えるが、周囲の光景は日常とかけ離れている。

『テイルズ オブ』を創るヒト。



◉ゲスト：岩本稔氏

『テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー(以下マイソロ)』シリーズのキャラクターデザインを務めたアートディレクター・岩本さんをお迎え！ キャラクターを「創る」仕事についてや、その心構えなどをうかがいました。岩本さんのイラストのファンはもちろん、絵を描くことを仕事にしたい人は必見の話題が満載です!!

気がついたら絵を描くことが好きだった そんな岩本さんのルーツとは？

れいちん まず最初に岩本さんがイラストを描き始めたきっかけをお聞きしたいです。

岩本稔（以下敬称略） 子供の頃から絵はずーっと好きで描いていたんですけど、プロを目指したのは中学2年生くらいの頃でした。進路を決めるときに真剣に考えて、イラストで食べていきたいなって思いました。当時、ゲームとかマンガとかは詳しくなかったんですけど、漠然と…。

れいちん アニメとかマンガに影響されて絵を描きはじめたわけじゃないんですね。

岩本 田舎だったのでアニメはあまり放送していなくて、大作でもほとんど知らなかったんですよ。ジブリやディズニーは大好きでしたけど。どちらかというと、アニメよりマンガのほうが触れる機会が多かったですね。

れいちん 岩本さんの描くイラストに影響を与えたような作品とか、絵描きさんっていますか？

岩本 実は世に出ていない、学校時代の友だちとかの影響をすごく受けています。あと、海外の絵本作家とかノーマン・ロックウェル、アルフォンス・ミュシャが好きでした。

れいちん ちょっと意外です。じゃあ、絵画の道へ進むという選択肢も当時はあったんですかね。

岩本 はい。大学に進学して美術系に行きたいと思ったこともありました。でも高校の時点でマンガやアニメ、ゲームが好きになっていて、子供たちが楽しんでくれるものを作りたいっていう想いが強くなっていったんです。

れいちん それがバンダイナムコ（以下バンナム）さんに入社したきっかけにもなっているんですか？

岩本 そうですね。バンナムに入社する前は某ゲーム会社でバイトをしていて格闘ゲームを作っていたんですが、ある時バンナムから『風のクロノア』っていうゲームが発売されて。その世界観やイラストがすごくステキだったんで、自分もバンナムで絵を描いてみたい、作品を作りたいと思って入社しました。

れいちん そういった経緯があったんですね！ では、入社してから岩本さんが関わった作品とお仕事内容を教えてください。

岩本 一番最初に関わった仕事は『テイルズ オブ レジェンディア（以下TOL）』です。背景デザイン（★1）や設定画、演出や画面効果などをやらせてもらいました。その後『テイルズ オブ ヴェスペリア』のアートディレクターをやりまして、それと平行して『マイソロ』シリーズも担当しました。『マイソロ』はプロジェクトを大舘（隆司プロデューサー）が立ち上げたときに「おもしろそうですね」と話をしたら、「じゃあ描いてみなよ」と言われて、初めてキャラクターデザインを務めることになったんです。

れいちん やりたかったことをどんどん実現させているところがスゴイと思うのですが、ふだんから社内でご自身が描いたイラストを披露したりしていたんですか？

岩本 それはむちゃくちゃしてました。数多くのシリーズ作に関わっていて、今は『テイルズ オブ エクシリア』のアートディレクターをやっている奥村（大悟氏）にも、「こんな絵を描くんですけど、見てください」って言って。アピールというか見てもらってはアドバイスをもらい勉強してました。

れいちん 『マイソロ1』制作時、奥村さんからアドバイスをいただいたとうかがっていますが…。

岩本 そうですね。もともとの自分の絵柄ってすごく描き込みをするタイプだったんです。そのまま『テイルズ オブ』作品のキャラクターを描くにはちょっとやりすぎている感じがあって。いろいろ試行錯誤しているとき、奥村に「必要なものだけになるまで消して整頓していく」ことを教わって、まずディテールを削る作業からはじめました。結局『マイソロ1』のカノンノを完成させるまでに、40枚くらいデザインを描きましたね。

れいちん ちょっとお話がずれるんですけど、先輩の奥村さんとは同じくイラストを描く立場ですよね。お2人で絵について語ったり相談しあったりすることってあるんですか？

岩本 奥村は自分以上に研究熱心な人で、ものすごく上手いのにいつも勉強していますね。そういえば、僕がバンナムに入社してから2年間ぐらいかな？ 土日は自分の家に奥村やアニメーターさんとかイラストレーターさんが集まって、絵の勉強会を催してました。

れいちん 勉強会！ それって、テーマを用意してみんなで絵を描いたりするんですか？

岩本 はい。アニメーターさんもいらっしゃったので、アニメでの手法を教えてもらったり。例えば具体的に言うと、アニメーターさんは「アップの絵」「中近の絵」「遠景の絵」で情報の省略をするんですよ。アップのときは描き込んで情報を盛り込むんですけど、中近の絵は画面に対して最適な情報を描き、遠景の場合はシルエットだけで表現する。そういった手法を知るのがとてもおもしろいし勉強になりました。当時は駆け出しというか、いわゆる「卵」の人が多かったんですけど、今ではみんな出世しましたね（笑）。

キャラクターデザインという仕事と カノンノたちのデザインコンセプト

れいちん キャラクターデザインをするにあたって、実際にどんな感じで発注を受けてイラストとして描き起こされていくのかが知りたいです。1枚のイラストにさまざまな設定を集約させなくてはいけないから、とても大変そうですよね。

岩本 えーと、まず、プロデューサーとシナリオの方からこんなシナリオでこういう役だっていう資料をいただくんですけど、そこに「元気で明るい」とか「うじうじしない」とか、キャラクターの特徴が書いてあるんですね。そこからイメージをふくらませていきます。例えば、設定だと戦う子だからあまり露出が激しい衣装はおかしいとか。あと、声優さんの声からインスピレーションを得るときもあります。さらに、イラストにしたとき皆さんに興味を持ってもらえるような華やかさも必要なので、そういった要素を集約させて1枚の絵に落とし込むときに考える事はたくさんあります。情報を詰め込みすぎてもいけないから、さっきも言ったようにそぎ落としていくことも必要です。あとは、おもしろそうな「裏テーマ」を用意します。

れいちん 裏テーマ？ 例えばカノンノでいうと？

岩本 彼女の場合、世界樹から生まれたという設定なので、服装にちょっと「植物」的なラインを取り入れてみました。『マイソロ1』のパスカ・カノンノは、性格的にほんわりした感じだったので春っぽいイメージだなーと思って、髪飾りのデザインを花のつぼみっぽくしてみたり。

れいちん 今では通称で『マイソロ2』のカノンノ・イアハートが「夏カノンノ」、『マイソロ3』のカノンノ・グラスバレーが「秋カノンノ」と呼ばれていますけど、そのデザインコンセプトを考えたのはプロデューサーではなく岩本さんだったんですね。ちなみに、もし「冬カノンノ」がいたとしたら、どんなデザインになっていたんでしょうかね？

岩本 髪飾りが雪だるまの案は考えたことがあります。もともと『マイソロ3』のカノンノは「秋」がテーマって決まっていなかったので、「冬」とどっちにしようか迷ったんですよね。

れいちん ちなみに私は個人的におっとりとしたパスカ・カノンノが一番好きなんですけど、岩本さんは3人のカノンノのなかで誰が一番好きですか？ 個人的な好みでいいので（笑）。



★1
背景デザイン

巨大な遺跡船が舞台だった異色作『TOL』。独特な構造かつ幻想的な色合いのダンジョンなど、背景グラフィックも美しく印象的だった。

『マイソロ2』のさまざまな職業イラストやシリーズ作のヒロイン・カノンノたちの設定イラスト。もちろん、すべて岩本さんがデザインしたもの。





★2

パッケージイラスト

『マイソロ』シリーズのパッケージイラストも岩本さんによるもの。かわいいキャラクターから、絵画のように重厚な風景画までお手のもの！

岩本　みんな好きなんですけど、強いて選ぶなら個人的にはイアハートかな…。白いワンピースが少女らしくてかわいい記号だなっと思っていたので。

れいちん　なるほどー。ところで、『マイソロ』シリーズではキャラクターデザイン以外にパッケージイラスト（★2）も手掛けていらっしゃいますけど、ご自分が描いた絵がパッケージになるってどんな感じでしたか？

岩本　めちゃくちゃうれしかったです！　やばかったです。友だちからもガンガン電話がかかってきて、「見たよ」「よかったよ」って言ってくれましたし。『マイソロ1』のときは「やっぱりまだちょっと絵が固いね」とか厳しい意見を言ってくれる方もいて勉強になりました。

れいちん　パッケージを見て、絵画のようなタッチも描かれるんだなーと驚きました。なかでも、『マイソロ3』のパッケージはキャラクターが小さく描かれていて想像力を刺激します。あと、

岩本　ああいった描き込むイラストは好きなんですよ。『マイソロ3』のパッケージには、実はある秘密が隠されているんですよ。物語性があるものを描くのも好きですね。

れいちん　えっ、秘密!?

岩本　隠れ●●●●がいるんです（笑）。見つけづらいと思いますけど、探してみてください。

キャラクターデザイナーを目指す人に岩本さんからスペシャルアドバイス！

れいちん　キャラクターデザイナーやイラストレーターを目指している人ってたくさんいると思うんですけど、プロになるために必要なことってなんなんでしょうか？

岩本　まず絵をたくさん練習して基礎を固めておくっていうのが大前提ですね。そのうえでアイデアの引き出しをいっぱい持っているといいと思います。マンガとかアニメ、映画とかなんでも興味があることには積極的に触れて、アイデアをたくさん吸収することが大切。ゲームのキャラクターデザイナーを目指すなら、シナリオとかデータの容量だとかいろいろなことを考えつつ1枚の絵にしていくので、それを整理してまとめる力っていうのも必要なところですよね。あとは、やっぱり集団作業なんで、みんなと楽しく、作る側も楽しく。僕はお客さんに対して恋人みたいなことを勝手にイメージするんですけど、例えば好きな人に誕生日プレゼントをあげるときって、どうやったら喜んでくれるんだろうって、どんなものが好きか調べたりするじゃないですか。それと同じく『テイルズ オブ』が好きなお客さんはどんなものが欲しいんだろう？　好きなんだろう？っていうのを調べて、一生懸命作るように心がけています。

れいちん　キャラクターデザイナーを夢見る人たちに応援メッセージをお願いできますか？

岩本　学生時代は時間がありますので、遊んだり部活をやったり、好きなことはなんでも挑戦してみてほしいですね。それと同時に自分の武器みたいなものができるまで、丹念に丹念に絵を描いて実力を磨いていくといいと思います。デッサンみたいないろんな基礎は絶対やっておいて損はないですよ。プロになったら、お客さんがいることを意識して物作りに励んでほしいですね。自分が関わった作品を手にとって喜んでいるユーザーさんを実際に見て、幸せを味わってほしいなって思っています。

とくに刺激を受けたシリーズ作品と現在進行形のお仕事は…？

れいちん　岩本さんにとって『テイルズ オブ』シリーズってどんな作品に映っていますか？



岩本　僕もそうなんですけど、アニメやマンガが好きな子にはとくに引っかかるところが多いRPGだと思います。キャラクターしかり、アニメーションムービーを使ったイベント演出しかり、すごくキャッチーですよね。

れいちん　バンナムさんに入社される前からシリーズ作を遊んでいたとのことですが、ユーザーとしてはどの作品が印象に残っていますか？

岩本　『テイルズ オブ ファンタジア（以下TOP）』からプレイしていましたけど、やっぱりSFC版『TOP』にはすごいビックリしました。歌っていたし、音声も搭載していましたし。格闘ゲームが好きだったので、RPGなのにアクション性の高い戦闘にもハマりましたね。あと2番目にビックリしたのは『テイルズ オブ シンフォニア』。実弥島（巧氏）さんの書かれたシナリオがすごくショッキングでした。物語の序盤で自分を助けてくれたおばあさんを倒さなきゃいけないイベントがあって、葛藤に襲われたと同時にそこでグッと心を捕まれましたね。これまでのシリーズ作ではタブーとされてきたようなことが描かれていてすごかったです。

れいちん　確かに『TOS』のシナリオは衝撃的でした。ところで、岩本さんて『テイルズ オブ』シリーズ以外にどんなお仕事をされているんですか？

岩本　最近だと『GOD EATER BURST』ですかね。神機というう武器とアラガミというモンスターのデザインを一部担当しました。あと今はいろんなことをやっていますね。レアなケースだと小説の挿絵を描かせていただいたり、大学の講演にいったりとか…。ゲームに関しては、リアル系のイラストを描いたりモデリングをする仕事をしています。原案的なものなので、発表されるイラストは別の方が担当されると思いますが。

れいちん　大活躍ですね。あと今後ご自身がやってみたいお仕事、描いてみたいものなどがあったら教えてください！

岩本　ゲームだったら、現代ものとか、学園ものとかをちょっとやってみたいなって思います。イラストでいうとイケメンを描いてみたいですね、いっぱい。

れいちん　な、なぜイケメンを？

岩本　これまでどちらかというとおじいちゃんとかおばあさんがいるシチュエーションや、ちっちゃな子供や少女を描くのが好きで、たくさん描いてきたんですよ。で、イケメンをあんまり描いてないことに気付いたんです。ちょっと筋肉質な男性や愛される男の子、もしくは普通にかっこいい男の子を今は描いてみたいな、と思っています。あとほかにもオンラインゲームとか、格闘ゲームとか、やってみたいことはいろいろあります。ちょっと話がそれちゃうかもしれないですけど、先日友だちの結婚式で韓国に行ったんですよ。そのとき、iPhoneの普及をすごく感じましたので、iPhoneやスマートフォンのアプリケーションがとても気になっていますね。コンシューマ機とか携帯ゲーム機を持たずに遊べるものっていいなって。

れいちん　それはユーザーとしてですか？　それとも提供する側として？

岩本　どっちもですけど、提供したい気持ちのほうが強いですね。ゲームを遊んで「わーっすごい！」って感動した気持ちが原点になっているので、自分もそういう物を作れる人になりたいなって思います。

れいちん　応援しています。ありがとうございました！

「作品を手にとって喜んでいるユーザーを見て、幸せを味わってほしいと思います」（岩本氏）



◀描き下ろしのカノンノ。3月28日発売の「ビバ☆テイルズ オブ マガジンVol.2」に掲載のものと合わせると1枚のイラストに！

『テイルズ オブ』シリーズをもっと知りたいアナタへ贈るファンページ

『テイルズ オブ』クロニクル

Vol. 11

2ヵ月ぶりに「クロニクル」再開！ 今月は心と出会うRPG『テイルズ オブ ハーツ』を特集します。

今月のタイトル

●『テイルズ オブ ハーツ』

「人の心」をテーマにした物語が展開される意欲作！

TALES OF HEARTS

ニンテンドーDSで発売されたシリーズ作のなかでは最大のボリュームを誇る『テイルズ オブ ハーツ（以下TOH)』。ゲーム中に流れるムービーが異なる、「アニメムービーエディション」と「CGムービーエディション」の2パターン同時発売という、かつてない試みがされました！

～『TOH』の歴史～

DS　2008年12月18日発売

『テイルズ オブ デスティニー』のテーマソングを手掛けたDEENが再び担当した。曲名は「永遠の明日」。

STORY 失われたコハクの「スピリア」を取り戻すためにシングはまだ見ぬ世界へと旅立つ

念じることで持ち主の意志を反映し、力を発揮する神秘の武具「ソーマ」。この物語は、そんなソーマ使いに憧れる少年・シングが住む小さな漁村からはじまります。ある日、祖父の言いつけで村の留守番をしていたシングは、浜辺に打ち上げられたヒスイとコハクの兄妹を発見します。意識を取り戻した2人から、とあるソーマを探しにシングの祖父を訪ねてきたこと聞かされた彼は、持ち前の正義感から2人に協力。彼らを連れて、祖父のソーマが奉られている岬の祠へ向かいます。しかしそこで謎の魔術師・インカローズに襲撃され、コハクはスピリア（精神）に傷を受けてしまいます。隙をみて敵から逃げ出した一行ですが、心にダメージを受けて苦しむコハク…。救うには彼女のスピリアに入り込み、直接原因を取り除くしかないことが判明し、シングはソーマで精神に干渉する「スピルリンク」を使い、コハクのスピリアへと潜入します。そこではリチアと名乗る少女との出会いがあるものの、彼女は突如姿を消し、同時にコハクのスピリアが粉々に砕け散って世界各地へ分散してしまうという事件が発生！ スピリアを失い感情がなくなってしまったコハクを元に戻すために、シングはヒスイと共に初めて村の外へ旅立つことを決意。そして、やがて世界を巡る戦いへと巻き込まれていくのです。



▶コハクのスピリアのなかで謎の少女・リチアと出会う。



ベリル・ベニト
CV:千葉紗子
年齢:18歳　身長:148cm　体重:38kg

宮廷画家になることが夢の自称・天才画家。ひねくれた性格で、童顔と背が低いことを気にしている。また、よく言葉を言い間違える。

WRITER'S COMMENT

いじられキャラ担当として場を和ませてくれます！　シングに対して素直になれないところがカワイイ♪

ヒスイ・ハーツ
CV:松風雅也
年齢:18歳　身長:184cm　体重:70kg

類まれなる弓の腕前を持つコハクの兄。幼い頃に両親を亡くしたため、コハクに対して過保護気味。冷めた言動が多いが、実は頑固で熱血。

WRITER'S COMMENT

百発千中の頼れる兄貴。ゲーム未プレイの人に、パーティの回復役だといっても信じてくれなさそうです。

コハク・ハーツ
CV:井上麻里奈
年齢:17歳　身長:158cm　体重:45kg

とある理由で故郷を旅立ち、ソーマを必要としている。いじめやケンカが大キライで、活発な性格。マイミソを持ち歩くほどミソが好き。

WRITER'S COMMENT

かつて、これほどネタに満ちたヒロインがいたでしょうか。ミソミソでイカイカな女の子です！

シング・メテオライト
CV:柿原徹也
年齢:16歳　身長:167cm　体重:54kg

好奇心旺盛で素直な主人公。祖父とともに辺境のシーブル村で暮らしていた。ソーマは祖父と母から受け継いだ剣・アステリア。

WRITER'S COMMENT

超素直でとにかくいいやつ！ シングを見ていると、本当「ノーテン菌」に感染してまいそうだ。



よっぴのゲーまにあ☆キャラトーク!

『テイルズ オブ』シリーズが大好きな新人役者＆声優のよっぴが、キャラクターへの愛をコラムとイラストでアツく語っちゃいます♪

よっぴPROFILE

岡山県出身。６月26日生まれのマイペースなＡ型☆　趣味はお絵かきやお散歩などなど。ブログは→http://ameblo.jp/yoppicopico/

ハオッ☆　降臨きゅぴぃ〜ん！　新人声優のよっぴだす(゜益゜)『TOH』でよっぴが大好きなキャラは、大きな絵筆が目印のベリル！　彼女は独自の芸術性を持った、パーティいち表情豊かなツッコミ娘。計算ボケのクンツァイトや天然ボケのコランダームとのやりとりが、漫才コンビのように見えるのは私だけじゃないはず！(笑)　宮廷画家への夢のために旅に出たベリルと、彼女をひたすら信じて家で待つベリルのおばあちゃんとのエピソードは涙なしでは語れません！　きっとこの気持ちは、実際に上京した人には痛いほどわかるのではないかと…。家族を大事に、頑張って生きていこうって改めて思えます！　仲間の心の動きひとつひとつに焦点を当てて丁寧に描いている『TOH』は、自分の気持ちとも向き合える作品。気持ちって相手の受け取り方によって180度変わっちゃうから、お互いのためにも思いやりが大事なんだと思う。相手のことが大好きだから、わかり合いたいから気持ちを知りたい、伝えたい。ソーマがなくたって現実世界のように心は誰かと繋がれるはずだから、もっと人を大事にしていきたいな。これからもみんなでガンドコスピリアを繋げていきまっしょいっ(゜益゜)♪



ライターAOのここがスゴイよ『TOH』

ボリュームたっぷり、遊び応え十分！

どうも。はじめましてライターAOです！　今回はれいちんに代わってコラムを担当させてもらいます。で、さっそくなんですが『TOH』はOPがよい！　DEENさんのテーマソング「永遠の明日」とともに流れるDSの上下2画面を使ったムービーの同時演出！　これを見たときは「そうきたか！」って感動しました。「変わりたいのに〜♪」のフレーズのところのカルセドニーのアップとイネスが武器振り回すカットが個人的にお気に入り。次はゲーム本編なんですけど、「スキット」に分岐があるところが新鮮だなと思いました。それぞれのパターンにオチが用意してあっておもしろい！　ちなみにゲームクリア後にミュージアムでスキットを回覧すれば、以前選ばなかった選択肢も簡単にチェック可能です。

あとは、やっぱりキャラクターが魅力的！　なかでもリチアはイネス並みの大食家だったり、コハクの国のなまり言葉をマスターしてたり、海底をズンズン（本人談）歩いたり…。ゲームプレイ前と後で印象がだいぶ変わりましたね〜。ベリルの実家でリチアに話しかけまくって、皿を何度も割らせたのは自分だけじゃないはずだ！　そして最後に戦闘なんですが、何といってもDS下画面のタッチパネルを押して援護キャラを呼び出す「援護攻撃」が印象深いですね！　シリーズキャラはもちろん『ゼノサーガ』のKOS-MOSや『鉄拳』の三島平八など、他作品のキャラも続々登場するというサービスっぷり。でも、自分は上の戦闘画面に集中しすぎてなかなか使いこなせなかったけどな…！　バトル後の掛け合いのセリフも豊富で大満足。ベリルのマネをして「きっちりきちきち戦闘終了」とか言いだすクンツァイトとか、機械のクセに状態異常にかかるクンツァイトとか…（笑）。そのほかにカルセドニーやコラダームなど、サブキャラについても語りたいけど、文字数がキツイ。とにかく『TOH』は良作なんで、ぜひプレイしてみてください！



▶援護キャラを集めるのもやりこみの1つでした。



▶キーキャラクターとなるリチアの存在感はバツグン。

TOPIC

『マイソロ3』の本誌用スペシャルミッションを公開！

現在絶賛発売中の『レディアントマイソロジー3』。そのスペシャルミッションが遊べる、本誌だけのパスワードを公開しちゃいます！　下にあるパスワードを入力すると闘技場で「アイテムなぞ…僕も持ってるよ！」というスペシャルミッションにチャレンジ可能。敵のバルバトスとサレを倒すと、強力な武器・ストームシュテルが手に入るので、がんばってくださいね！



▲１人でも強敵のバルバトスとサレがタッグを組んで登場。一筋縄では倒せない。



◀バルバトスたちを撃破し、ストームシュテルをゲット！

スペシャルミッション用パスワード





カルセドニー・アーカム

CV:神谷浩史

年齢:16歳　身長:162cm　体重:48kg

若くしてバレイア教が組織する結晶騎士団の十三番隊隊長を務める。部下思いで責任感が強く、卑怯なことは決して許さない。

WRITER'S COMMENT

身長について悩むところがほほえましい。条件を満たせば援護キャラとして、一緒に戦えます！

リチア・スポデューン

CV:清水香里

年齢:14歳(外見年齢)　身長:149cm　体重:71kg

シングたちが知るおとぎ話に登場する「眠り姫」にそっくりな人物。儚げな容姿とはウラハラに、信念を貫く強い心を持っている。

WRITER'S COMMENT

ヒスイを担いで水の中をズンズン進むガッツのある女性。ヒスイとの関係が密かに気になる!?

クンツァイト

CV:郷田ほづみ

年齢:20歳(外見年齢)　身長:193cm　体重:77kg

ある人物を護るために2000年前から駆動し続けている守護機士。目的のためなら手段を選ばず、言動や行動に冷酷さが表れることも。

WRITER'S COMMENT

最初は冷たかったけど物語が進むにつれボケ担当に。兜の下はサラサラのロングヘアーです。

イネス・ローレンツ

CV:伊藤静

年齢:24歳　身長:168cm　体重:54kg

運び屋「日々寧日」の女社長にして唯一の社員。すさまじい怪力と自他とも認めるグラマーなボディが特徴。お金が大好きなようだ。

WRITER'S COMMENT

実はクンツァイトもビックリの大食家。食べたエネルギーはどこで消費されるかは永遠の謎です。

5pb. 近未来症候群 KARTE.3

今回は、『ロボティクス・ノーツ』志倉千代丸氏インタビューの後編に加え、5pb.のAVG最新タイトルをピックアップして紹介!

科学ADVシリーズ第3弾 拡張科学アドベンチャー

『ロボティクス・ノーツ』スペシャルインタビュー 後編

Robotics;Notes ロボティクス・ノーツ

>As for the science, it may be negative.
However, do not forget the thing that there is a scientific side in all the one.
The important one is true.
of me the ruler of my fate, and me also the commander of my soul.
>

DATA ロボティクス・ノーツ
●2011年発売予定 ●機種未定
●価格未定
●5pb. ●AVG(拡張科学アドベンチャー)

3Dモデルによる演出の強化

——科学ADVシリーズのファンもかなり気になっていると思いますが、今作のキャラクターについて教えてください。

志倉 これがキャラクターイラストになります。

——おぉ!

志倉 まだ完成はしていないんですけどね。色彩などは仮のものです。

——ゲーム内での立ち絵は3Dになるとのことですが、画面内のキャラクターはこのイラストに近い形になるのでしょうか?

志倉 というよりは、ほとんどイラストそのままですね。3Dといっても不自然な動きはさせていないので、基本はイラストに忠実になります。

——それでは、キャラクターが3Dになるという話を聞いて、ちょっと不安になっていたファンも安心できるもビジュアルになっていると。

志倉 もちろんです。キャラクターを3Dにした理由は演出の幅を増やしたかったからだけなんです。

——というと?

志倉 例えば、従来の2D・AVGだとキャラがその場からいなくなるとき、パッと消えてしまうじゃないですか。それが3Dだと横を向いて歩きながら画面からはけていくこともできるわけです。

——なるほど。

共有するというシンクロ感

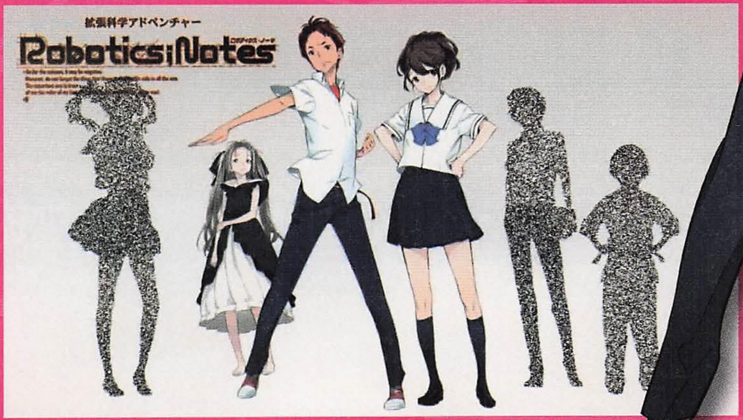
志倉 だから本作は、3Dというよりも2Dに近い2.3次元ぐらいを意識しています。とはいえ、作るからには完全な3Dモデルでなければいけないので、イラストは3Dになることをを意識しながら作っていますね。

——今回のイラストは、いわゆる〝わかりやすいアニメ絵〟ではないですね。

志倉 一般の方にも受け入れてもらえるようなイラストを目指しています。ただ、一般の人もコアな人も狙って両方外してしまうというパターンにだけはならないように気を配り、何度もリテイクしてブラッシュアップしています。



主人公
本作の主人公。種子島にある高校のロボット研究部に所属する、ロボットと格闘ゲームが大好きな少年。



▲現在、イラストが公開されているのは3人。シルエットの3人は、よく見ると主人公やヒロインと同じ高校の制服を着ているのがわかる。もう1人は胴着のようだが……。

CREATER INTERVIEW

志倉千代丸 Shikura Chiyomaru

今回の『ロボティクス・ノーツ』インタビュー後編では、気になるキャラクターの話を中心にお届け！



——キャラクターデザイナーへの発注の段階からそういう一般層にも目を向けたイメージにしようと？

志倉 そうですね。〝萌え〟の要素が入りすぎないように気を配りました。今回、私がイメージの参考にさせていたキャラクターデザイナーの方は、「新世紀エヴァンゲリオン」を手掛けている貞本義行さんです。あれぐらいシャープな絵柄がちょうどいいかなと思っています。

感情移入を深めるための仕掛け

——主人公について教えてください。

志倉 彼は、本当に格闘ゲームが得意なだけの少年です。自分の将来のことといった現実から目をそむけて、ゲームばかりやっています。

——以前『STEINS;GATE』のインタビューをさせていただいた際に「キャラクター性だけで取り入れた人物はおらず、何かしら全員が存在する意味を持っている」という話をされていましたが、その部分は『ロボティクス・ノーツ』に関しても同様なのでしょうか？

志倉 そうですね。エンディングを見たときに「彼らじゃないとだめだったんだ」と思っていただける形になっています。

——「ガンヴァレル」に関してお聞かせください。こちらはゲーム内にもちょくちょく出てくるものなのでしょうか？

志倉 はい。さすがに格闘ゲームを1本入れるわけにはいかないので、ゲーム内で実際に遊べたりはしませんが（笑）。ただ、今後アプリなどで配信するという可能性はあるかもしれません。それと、ゲーム内では実際にプレイヤーが格闘ゲームのコマンドを入力して技を出せるといったシーンも用意しています。そのコマンドの成否による物語の分岐なども用意していますよ。

主人公とプレイヤーが同じ体験を

——それはどういったシーンなのでしょうか？

志倉 ホビーロボット大会の優勝をかけた一幕かもしれませんし、もしかしたらクライマックスの世界の運命を分けるシーンかもしれませんね。とにかくプレイヤーさんに主人公と同じ緊張感を与えたかったんです。

——「ここで失敗してはいけない！」といった一体感が生まれると。

志倉 タイムトラベルを題材としていた『STEINS;GATE』のときは、主人公（岡部倫太郎）と同じ体験ができたのはプレイヤーだけだったんです。エンディング後にヒロインに岡部が「こういうことがあったんだ！」と説明をすれば共有は可能かもしれませんが、〝一緒に何度もループを繰り返した〟という本当の意味での共有はプレイヤーだけでした。しかし、今回は時間をテーマにしているわけではないので、どうやったらシンクロ感が出せるかなと悩んでいたんです。そこで最終的に行きついたのが格闘ゲームのコマンド入力だったりARによる疑似体験だったんです。

——いかに主人公とプレイヤーを一体化させるかというのがテーマでもあるんですね。

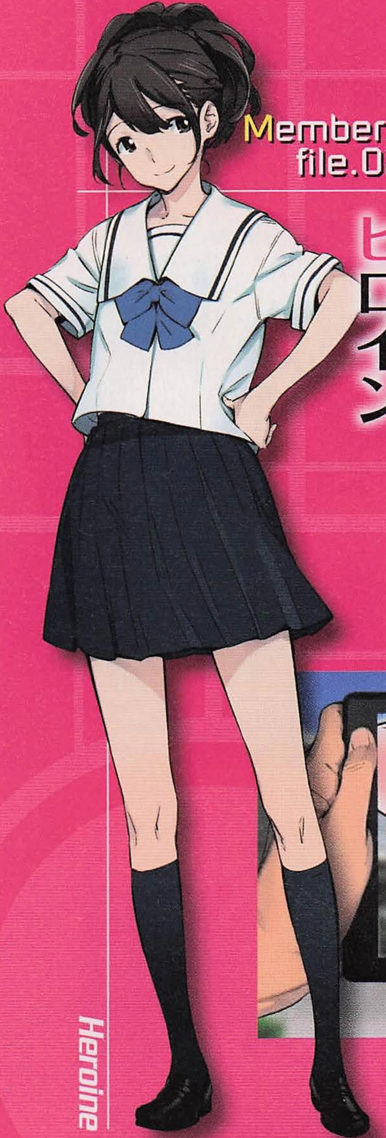
志倉 科学ADVシリーズは主人公が個性的ですからね。プレイヤーさんが置いてけぼりにならないように注意しています。

——たしかに、全員個性的でしたね。

志倉 『ロボティクス・ノーツ』の主人公も相当な痛さですよ（笑）。ただ、物語のなかできちんと成長するのでぜひ期待してほしいなと思っています。

Members file.02

ヒロイン

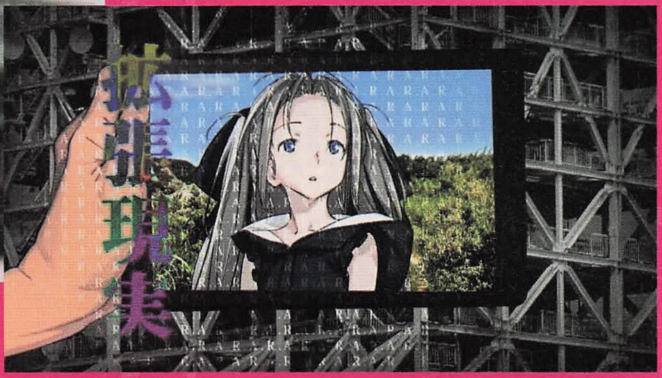


Heroine



▲ポケコンの拡張現実アプリを使っての、ちょっとしたお遊び。ゲーム中のこういった何気ないシーンでも、主人公とプレイヤーだけが同じ映像を見ているということによるシンクロ感を覚えることができそうだ。

▼「ブシロードカードゲームLIVE2011」で公開されたムービーにて、存在が確認されている謎の少女。「拡張現実」のキーワードとともに、ポケコンの画面内に映し出される彼女の姿は何を意味するのだろうか？　その見た目からも、どことなくミステリアスな雰囲気が感じられるが……。



まさに完全無欠! 5pb. 怒涛の新作ラインナップ!!

『ロボティクス・ノーツ』を筆頭に、来期も注目のAVGが盛りだくさん！　『STEINS;GATE』ファンディスクに『Ever17』フルリメイク、『マブラヴ』2作品の移植など、AVG好きなら見逃せないタイトルが続々登場!!

こんなハッピーな世界線を待っていた!



『STEINS;GATE』のファンディスクが登場

本作は『STEINS;GATE』のキャラクターたちの新たなエピソードを収録したファンディスク。物語は本編の前半から分岐した独自の時間軸〝δ世界線〟で展開され、本編とは違ったラブコメ色の強いドタバタ劇が楽しめる。ちなみに、システムは「フォーントリガー」を継承。選択肢は存在せず、携帯電話のメールにやり取りによってルートが分岐する仕組みになっている。

▼度重なる「Dメール」の実験で、8人のラボメンが揃う世界線に！





▲登場人物全員が心の底から笑い合える平和な世界。それゆえに、みんなでプールに遊びに行くようなルートも！

Steins;Gate 比翼恋理のだ〜りん

DATA

STEINS;GATE 比翼恋理のだーりん

- 2011年6月16日発売予定
- Xbox 360
- 通常版：¥6,090（税込）／限定版：¥9,240（税込）
- 5pb.
- AVG（想定厨×2ADV）

新規立ち絵にも注目!

みんなでメイド喫茶でアルバイトをするなど、驚きのルートが多数用意されている本作。もちろん、立ち絵も専用に描き下ろされているので、思う存分ハァハァしちゃおう！



ドキドキのラブコメ展開も♥

『STEINS;GATE』本編は、終盤に近づくほどシリアスな展開になり、ヒロインとの恋愛要素は薄かった。しかし今作ではラブコメ展開が解禁！



フェイリス・ニャンニャン
秋葉原のメイド喫茶で働く女の子。実は裕福な家庭の娘だが、それを表には出さない。



椎名 まゆり
主人公・岡部倫太郎の幼なじみ。マイペースな女の子で「トゥットゥルー」が口癖。



阿万音 鈴羽
秋葉原にあるブラウン管工房のアルバイト店員。マウンテンバイクを愛用する元気娘。



漆原 るか
容姿も言動も女性にしかみえないがれっきとした男性。秋葉原にある神社の一人息子。



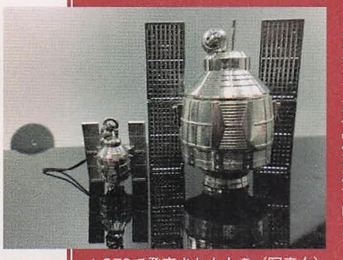
牧瀬 紅莉栖
飛び級でアメリカの大学を卒業した天才少女だが、重度の「@ちゃんねらー」である。



桐生 萌郁
編集プロダクションでアルバイトをしている女性。口下手で重度の携帯メール依存症。

限定版には、あの伝説のアイテムが!!

初回限定版の同梱物は「FG204 METALLIC EDITION Ver.1.02」と、劇中BGMのノンストップリミックスCDが予定されている。



▲C79で発売されたもの（写真右）を2センチのサイズで完全再現。

海中施設圧壊まで、残り170時間と17分。

Ever17
エバー・セブンティーン



ミステリファンをうならせた名作AVGが新生する!!

2002年にKIDが発売した傑作AVG『Ever17』がフルリメイク！　新エンディングや新規イベント&CGの追加、立ち絵の3D化など、まだ作品をプレイしたことがない人はもちろん、ファンも注目の内容になっている。ぜひ、9年の時を超えて蘇る〝あの奇跡〟をその目で確かめよう！



▲作品に施されたあるギミックが高評価を得た作品。未プレイの人はぜひこの機会に触れてみよう！

DATA
Ever17
●2011年夏発売予定　●Xbox 360
●通常版：¥7,140（税込）／限定版：¥9,240（税込）
●5pb./CYBERFRONT（原作：KID）　●AVG（SF恋愛アドベンチャー）

「LeMU」に閉じ込められた7人の少年少女

武と少年の2人の視点で物語が進行する本作。果たして海中施設に閉じ込められた彼らの運命は!?



●くらなり たけし
倉成 武
大学3年生。友人とともに、海中施設LeMUに訪れたところ、事件に巻き込まれてしまう。



●たなか ゆうびせいはるかな
田中 優美清春香菜
LeMUでアルバイトをしている女の子。明るい性格でムードメーカー。愛称は「優」。



●しょうねん
少年
記憶喪失状態で、名前も年齢も立場もすべて不明のため、見た目から「少年」と呼ばれることに。



●あかねがさき そら
茜ヶ崎 空
LeMUの案内係。施設すべてを熟知しており、LeMUからの脱出を試みる主人公をサポートする。



●こまち つぐみ
小町 つぐみ
クールな性格で慣れ合いを嫌う女性。事件について、何か知っているような節がある。



●やがみ ここ
八神 ココ
明るい性格の少女で、武編にて登場する。ダジャレが好きで、緊迫した場を和ませてくれる。



●まつなが さら
松永 沙羅
武編にのみ登場する高校2年生の女の子。優の後輩で、高度なコンピュータ技術を持っている。

マブラヴ ALTERNATIVE　マブラヴ





それはとてもちいさな　とてもおおきな　とてもたいせつな　あいとゆうきのおとぎばなし

DATA
マブラヴ オルタネイティヴ
●2011年秋発売予定　●Xbox 360
●価格未定
●5pb.(原作：アージュ)　●AVG(あいとゆうきのおとぎばなし)

人類の存亡を賭けた命がけの戦い!!

平和な日本で暮らしていた白銀武は、突如、ある平列世界に放り出される。そこは、数十年にわたる地球外起源種「BETA」との戦争により人類滅亡の危機に瀕した世界だった。当初はこの現実を直視しようとしない武だったが、いつしかその運命を受け入れ、愛する者たちとともに戦うようになるのだった……。





▲「戦術機」と呼ばれるロボットに乗り込み、未知の生物との死闘を繰り広げるヒロインたち。果たして、これは現実なのか!?

DATA
マブラヴ
●2011年秋発売予定　●Xbox 360
●価格未定
●5pb.(原作：アージュ)　●AVG(超王道学園ADV)

これぞ王道!! ドタバタラブコメディ

隣の家に住む幼なじみ・鑑純夏と平凡な日常を過ごしていた主人公の白銀武。しかし、そんな彼の日常はある日を境に一変！　なんと、武の前に世界的財閥の跡取り娘・御剣冥夜が現れ、そのまま家に住み着いてしまったのだ!!　この出来事がきっかけとなり、武の学校生活は次々と大騒動が巻き起こる事態に!?





▲目まぐるしく動く立ち絵も本作の大きな見どころ。キャラクターのコミカルな会話を盛り上げる多彩な演出に注目！


歴史を遊びつくせ! 電撃がおくる超娯楽ヒストリーマガジン
歴史魂
Vol.2
REKIDAMA
定価680円 好評発売中
講談CD付録
幕末動乱に己の武士道を貫いた男を
声優 中井和哉が激演!
『土方歳三 最期の戦い』
公式サイト http://rekidama.jpにて
◆講談お試し版
◆中井さんコメント
公開中!
巻頭特集
真田幸村と四人の勇者
BATTLE OF OSAKA
幸村、後藤又兵衛、明石全登、毛利勝永、長宗我部盛親、
闘う相手は日本中の大名、戦国を締めくくる大勝負にかけた五人の漢!
伝説の人物達が、豊富なコンテンツで登場!
真田幸村 後藤又兵衛 長宗我部盛親 毛利勝永 明石全登 松永久秀
伊達政宗 浅井三姉妹 長宗我部元親 土方歳三 沖田総司 斎藤一 ほか
ASCII MEDIA WORKS
発行●アスキー・メディアワークス
発売●角川グループパブリッシング
商品はお近くの書店でお買い求めください。
また、アスキー・メディアワークスの公式サイトからも
購入することができます。
アスキー・メディアワークスの公式サイト http://asciimw.jp/
※定価は税込(5%)です。 イラスト:獅子猿、西野幸治
dengekiya 電撃屋 電撃のキャラクターグッズ ショッピングサイト
http://dengekiya.com/
電撃屋 検索

Pの奇跡 MIRACLE AT PERSONA file 12

『ペルソナ』シリーズディレクター橋野桂の制作コミュコラム

『ペルソナ』シリーズを手がけるアトラスのプロデューサー兼ディレクター・橋野桂氏の連載コラム。今回は、『キャサリン』発売後の反響やアクションパートがテーマだ。

『キャサリン』の難易度について

想像以上にユーザーさんから反響をいただけた『キャサリン』



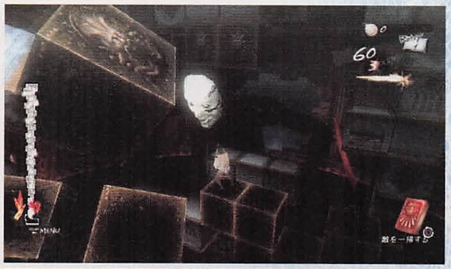

物語の主人公は、ヴィンセント・ブルックス、32才。

発売から約1カ月となる『キャサリン』ですが、僕たちが想像していた以上に、さまざまな反響をいただきました。とくに悪夢パートの難易度については、久しぶりに歯ごたえのあるゲームに熱中できたという嬉しい反応もいただけた反面、難しくてクリアできないという声も多く、ゲームの〝間口〟というものについて、やや行き届かない部分もあったのかなと、真摯に受け止めています。せっかく買ったのにクリアできないという声には、作り手である僕たちも悲しい思いでしたので、パッチという形で苦手な方でもプレイが進められるよう、機能を追加させていただきました。これは「イージーモード」でもクリアが無理だという方のための特別な機能で、パッチ適用後、タイトル画面で「GoldenTheater」モードにカーソルを合わせたままセレクトボタンを長押しすることで、「イージーモード」に限り一度に3段登れるドリンクが出る「スーパーイージー機能」が使えるというものです（同じ操作でオン／オフが可能です）。攻略を強力にアシストしてくれる裏ワザ的な機能なので、どうしても無理だという方だけ使ってみてください。〝あの頃のやり応え〟を目指した作品なので、発動方法も〝あの頃の裏ワザ〟的になっています。これも大人の方にはなつかしい感覚なのではないでしょうか？　また、難しいという意見とともに要望の多かった「リトライ制限の緩和」についても、枕アイテム1つあたりのリトライ回数を増やすことで、遊びやすくアレンジしました。もちろん「この難易度がやりがいがあってちょうどいい」、あるいは「さらに高い難易度モードを追加してほしい（!-）」など、じつにさまざまなご要望をいただきましたが、今回はゲームが一向に先に進まないという方への追加をメインにしています。「スーパーイージー機能」は本当にアクションやパズルが苦手な方向けの特別な機能なので、それ以外の方は今までどおりの難易度で、じっくり挑戦してほしいと思います。ぜひ多くの方に『キャサリン』ならではの達成感を味わってほしいので。また、公式サイトでヒント動画を公開していますので、こちらも手がかりにしてもらえると思います。たしかに本作は手応えがあるゲームになっていますが、これも『キャサリン』らしさの1つだと思います。



難しさも話題になりましたが、『キャサリン』のテーマは〝大人のジュブナイル〟です。この大人という部分には〝大人の世界は目標や希望を自分で思いつかなければ進めない〟という意味が含まれています。この苦悩が〝大人のジュブナイル〟たる本作のテーマの1つであり、その為に、歯ごたえがあって何度もリトライしながら進む〝あの頃〟のゲーム性が必要でした。大人が苦悩しながら人生という階段を登っていくさまを、こういう形で表現できたことに満足していますし、そこを楽しんでいただけた方も多かったようで嬉しかったです。ただ、それにしてもシビアすぎて必要以上に間口を狭くしてしまったかな……とも感じているので、さまざまなご意見を今後に生かしていきたいと思います。

本編以外では「ラプンツェル」というミニゲームも好評のようで、嬉しいですね。「ラプンツェル」は物語1周目ではクレジットに制限がかかりますが、本編をクリアすれば何度でも遊べるようになるので、じっくり攻略したい方は1度クリアしてから挑戦してみてください。じつは、開発段階ではとくにクレジットの制限は設けていなかったのですが、最初からフリープレイになっていると、いつまでも「ラプンツェル」だけ続けてしまい、大ボリュームのステージ数によって、本編の前にクタクタになってしまう……ということも考えられたので、クリア後にじっくり楽しむという形にしました。好きな方はこちらにもかなりハマっていただいているご様子。隠し面を含め、かなりの数のステージを用意した甲斐があったかなと思っています。発売から少しだけ経ちましたが、ピンクのパッケージがゲームショップでまだ落ち着かずに浮いているかもしれません（笑）。オリジナルの変わったタイトルなので、多くの方に『キャサリン』はこんなゲームなんだという意識が、プレイしてゆく中で、少しずつ定着していってくれたらと願っています。そして『キャサリン』が落ち着けば、いよいよ本線であるRPGの開発が本格始動になります。かなり時間はかかると思いますが、今後のPチーム作品もお楽しみに！






イラスト：副島成記

橋野桂 Katsura Hashino

『真・女神転生Ⅲ』『ペルソナ3』『4』などのディレクションを務めるほか『超執刀カドゥケウス』の原案・プロデュースも手掛ける。

Pの軌跡
発売中の電撃PlayStation Vol.492では『キャサリン』の開発秘話をこっそり解説!

Pの軌跡 次回のテーマ
「????」電撃ゲームスVol.20で掲載予定!

PS3 Xbox キャサリン	
発売中（2011年2月17日発売）	¥7,329（税込）
ジャンル	A･AVG（アクションアドベンチャー）
メーカー	アトラス
備考	オンライン対応

ACT 恋愛

愛満載のファンブック企画始動!!

to『Tactics Ogre』FAN
——from『Tactics Ogre』FAN

タクティクスオウガ
Tactics Ogre®
運命の輪™

スーパーファミコンの名作を当時の開発スタッフが中心となって「再構成」し、多くの反響を呼んだS・RPG『タクティクスオウガ 運命の輪』。そんな本作を愛するすべてのファンへ向けた、愛満載のファンブック企画がいよいよスタートした！

コンセプト1

「TO」を愛してやまないイラストレーターが描く豪華「コラボイラスト」

電撃ゲームス、および電撃PlayStationで大好評を得たコラボイラスト企画を再収録！ 新たなゲストによるイラストも掲載予定なので、ファンならずとも必見！



ゲストイラストレーター
文倉十、KEI、コザキユースケ、tomatika、huke ほか

コンセプト2

登場人物のセリフとともに振り返る「ストーリープレイバック」

物語をより深く、多角的に掘り下げる「ストーリープレイバック」。戦闘イベントのセリフも掲載されており、読めばヴァレリア島での戦いを追体験できる！



▲ダウンロードコンテンツとして配信された3つのエキストラシナリオのプレイバックも掲載予定！

コンセプト3

劇中の膨大なテキストを網羅する「データベース」

武器やアイテムの紹介テキストから、ウォーレンレポートの時事やニュースまで、ゲーム中のあらゆるテキストデータを網羅。新たな発見がきっとある！

コンセプト4

すべての登場人物の素顔に迫る「キャラクターズガイド」

人物関係やセリフの端々から、各キャラクターの人となりを深く掘り下げる「キャラクターズガイド」。登場人物の新たな一面に気づけるかも？



▲戦闘時の言動やイベント中の会話などから見えてくる登場人物たちの素顔に鋭く迫る！

コンセプト5

全国の「TO」ファンの声を集める「ファンボイス」

本作を愛するさまざまなクリエイター陣へインタビューを敢行！ また、電撃オンラインと連動したファン参加企画も計画中。詳細は近日中に電撃オンラインにて発表するのでお楽しみに!!

企画の詳細は電撃オンラインで近日発表予定!!

http://news.dengeki.com/

BOOK DATA	
タクティクスオウガ 運命の輪 プレイヤーズバイブル(仮)	●発売日：未定 ●価格：未定 ●総ページ数：208ページ予定 ●発行：アスキー・メディアワークス

犯人はヤス!!って、ネタバレしても大丈夫か!?

え？ 犯人の名前なんて明かしていいの？ これって某ゲームで有名なアレ？ 気になる方は、ぜひぜひお読みになってください！

『うみねこ』本編完結！ 最終考察本発売記念 原作者×著者の特別対談

考察サイトPARADOX代表／書籍「最終考察 うみねこのなく頃に散」著者

×KEIYA

挨拶を終えるやいなや早くも本音のディープトーク

KEIYA（以下、K） このたびは『うみねこ』完結、おめでとうございます。

竜騎士07氏（以下、竜） ありがとうございます。おかげさまで、無事に書きたいことを書けたと思います。

K 完結の方法は、おそらく多くのプレイヤーが期待したものとは違ったと思うんです。もっと謎を明かしてくれると期待していた人が多かったと思うんですよ。

竜 いきなりこの話からきますか（笑）。私としては、「答えを明かさなかった」というのは少し語弊のある言い方です。典型的なミステリーでいうところの「謎はすべて解けた」という部分まで情報は出し終えていて、もう答えは十分明かしてあるし、すでに真相に至っておられる方も大勢いらっしゃいます。考えずに真相に至れなかった方へ答えを与えてしまうと、がんばって答えへ至った方に申し訳ないじゃないですか。自分で考えて悩んで答えにたどりついてもらうことを楽しんでほしかったので、なぞなぞの本のように答えのページを開いたら明確に答えが書いてある、というようなことはしませんでした。かなり前から言ってましたが、真相をコピー&ペーストされただけでネタバレしてしまう話には、絶対にしたくなかったんですよ。

K 以前からずっと、そうおっしゃってましたよね。

竜 『ひぐらし』時代に、過程を無視して「犯人は誰々」「事件の真相は」なんてコピペが横行して、あちこちで見かけました。今はネットの時代ですから、そのものズバリのスクリーンショットも簡単にアップできます。そういう意味で「ヤス」は、画期的な発明だったと思います。（編注：ヤスは本作の犯人だが、その背景や文脈を考えないと、本当の真相が見えてこない特殊な仕掛けがされている。その名前だけを知っても、ネタバレにならずに物語を楽しむことができる）

K 『ポートピア連続殺人事件』ですね。

竜 もちろんそうです。「犯人はヤス」って定型文だから、うまくごまかせるんじゃないかと。これは一度しか使えない大技ですね。

K ヤスが[redacted]になった11月29日はファミコン版『ポートピア連続殺人事件』の発売日でしたね。主人公の戦人の誕生日である7月15日がファミコン本体の発売日というのも重ねられたんですか？

竜 ファミコン本体のほうは偶然ですね（笑）。

K それにしても、真相をぼかすのではなく、明確に書いたほうが読者からの支持は得やすいですよね。

竜 必ずしもそうとは思いません。「正体不明だったときのほうがおもしろかった。オチを知ったらガッカリ」なんて作品もありますし。ただ、これだけは保証できます。すでに存在する「真相へ至った方々」の考察を読めば、まだ至っていない方々も答えに近づけます。そして考えるのをやめなければ、最終的には真相へ至れることを保証します。私がこう保証することで、今度こそ真相に至れる方もいるんじゃないかな。

KEIYA氏の考察を見ながらさまざまな謎について激論

K 今回の本の「偽書作家テスト」というコーナー用に、4年間の考察をまとめた用紙を持ってきました。

竜 採点もしてあるんですか（笑）。○や△や×が入り混じっていいんですよ。それは私が想定した世界観以上のことを考えてくださったということですから。むしろ全部○だったら、逆に視野が狭いということです。あっ、でも後半にいけばいくほど○だらけですね（笑）。さすがに答えが確信に変わってますね。

K と、思うんですけどね（笑）。

竜 大事なのは○か×かじゃないんですよ。考察した文字数がそのまま点数だと思ってもらってかまわないぐらいなので。こんなにたくさん楽しんでもらえて、本当に嬉しいです。料理にたとえたら、皿までなめていただいたような気持ちです。

K EP2の夏妃の私室が難問でした。[redacted]の自殺だとすると凶器を始末する人がいない。[redacted]がそれを担当したと考えるとスムーズに通るのですが……。

竜 今だから答えを言えますけど、あれは[redacted]のトリックと同じなんです。[redacted]は[redacted]の前でうつ伏せになって死んでいるんですよ。簡単なトリックです。[redacted]と[redacted]を紐で結んでおき、[redacted]を[redacted]に放り込んで[redacted]という、古典のトリックです。

K そういうことでしたか！

竜 [redacted]のことがわかっておられるから、てっきりこちらのトリックも気づかれていると思ってました。

K EP2はウィルの推理と、嘉音が本当に[redacted]することがわかっていれば解けてくるんですけど、夏妃の私室だけがすごく手ごわくて。

竜 あれは典型的な完全密室ですから。多くの方は錯覚密室には慣れているみたいなんですけど、完全密室のミステリーに慣れている方は少なかったみたいですね。

K ラムダデルタとベルンカステルの対立というのは、猫箱を守るか明かすかという[redacted]の気持ちの葛藤に感じました。山羊は読者や世間の人々で、それらから猫箱を守ろうとしている。（編注：猫箱とは、シュレディンガーの猫を引き合いにした『うみねこ』の用語。箱の中の猫が生きているか死んでいるかは、観測者が箱を開けてみるまで確定しないことと同様に、ゲームの舞台となる六軒島の事件の真相も、決定的な事実や証

※この記事は「最終考察 うみねこのなく頃に散」に収録される対談を本記事用に編集したもので、書籍の収録内容とは一部表現などが異なります。

うみねこのなく頃に散

07th Expansion presents. Welcome to Rokkenjima. "WHEN THEY CRY 4"

07th Expansion代表／PCゲーム『うみねこのなく頃に』原作者

竜騎士07

拠が出てこない限りは自由度が高い想像ができる）

竜　暴こうとする考え方と、暴かずにいつまでも遊び続けようという考え方ですね。本編中では、[redacted]の口を借りて「明け透けな答えを知ってしまっても、物語が終わってつまらないだけだよ」ということをファイナルアンサーっぽくはしましたけど。

K　「[redacted]エンドが本当のハッピーエンドだ」という人が結構多いと聞いてビックリしたんですよ。[redacted]がどんなに追い求めても真実は手に入らないですから。

竜　[redacted]エンドは通好みの終わり方ですからね。[redacted]エンド自体は当初から書いてみたかったのですが、4年間続いた大作の真のエンディングが[redacted]エンドだったら、本当に誰もついていけないと思ったんです。なので、トゥルーエンドを見てもらったあとで「これはおまけなんだよ」という位置付けで[redacted]エンドを見てもらったら、あの終わり方でも「ああ、こういう解釈もあるんだな」と納得してくれるだろうと。うーん、私が答えることによって、どんどんつまらなくなってしまうので、本当はすべての質問に「どうなんでしょう?」って答えたいですよ（笑）。

『うみねこ』は[redacted]がないと真相に至れない!?

竜　ヤスの気持ちを想像することがカギになっているので、真相にたどりついた方には女性が多いように感じました。『うみねこ』は[redacted]を作ったことがない人には読めない作品なんですよ。「[redacted]が人の生き死にをつかさどるほどの動機になりうる」ということを、[redacted]がない人に説明することはできないですよ。きっと「よくある動機」程度にしか思われないので。でも[redacted]に苦しんだことがある人なら、[redacted]によって世界がひっくり返るくらい変化することがわかるはずです。

K　[redacted]は十分、殺人の動機になるんですよね。

竜　それがわからない人は、おそらく『うみねこ』を理解できないと思います。『うみねこ』は「一人の[redacted]が[redacted]と狂気であれだけの事件を[redacted]するに至るまでの物語」なので。たとえて言うなら金的や生理痛の痛みに似ている。いくら文章を厚くしても、経験がない人には伝わりませんから。[redacted]なのに「[redacted]が欲しい」と言われることが、どれだけ怖いことなのか。だから[redacted]は打ち明けられなかった。そう考えると、[redacted]の[redacted]に関する発言は、地味に[redacted]を追い詰めていたのかもしれません。

K　[redacted]で一緒に[redacted]したのに何もしなかったというのは伏線かなと思いました。

竜　伏線ですね。[redacted]としては、自然発生的にバレることは覚悟の上だったんですよ。「いつかバレるな」と。ただ、自分からは怖くて告白できない。なので[redacted]からのワンアクションでバレたら仕方ない、という受身の体勢でした。隠さないかわりに、積極的に話もしない。このような感じで[redacted]は、運命に身を任せているシーンがいくつもあるんですよ。

K　ウィルも綱渡りって言ってましたからね。

竜　そもそも、「なんで犯人は予告状を送ってくるの」という話で、完全犯罪をやるなら予告状を出さず、寝ている間に皆殺しにすればいい。結局、犯人には「バレたい」という自殺願望があるんですよね。

K　どう見ても、死を覚悟の上でやってますよね。事前に手紙やメッセージボトルを出しているのも遺書っぽいと感じていました。

竜　事件を完遂して自暴自棄になる気持ちもありながら、それを止めてほしいという気持ちもある。あと、ミステリーで縁があった2人としては「相手に全力で謎を出題する」ことも「相手の謎に全力で挑む」ことも、どちらも相手を信じなければできないことなんですよ。「解けるということを信じる」という信頼関係がないと、ミステリーは成立しないので。

―最後に一言ずつコメントをお願いします。

竜　私にとってKEIYAさんは、タフでガッツがある読者の代表のような方です。また、KEIYAさんの考察そのものが素晴らしい読み物なので、どうかこれからもKEIYAさんの考察を応援してください。

K　ありがとうございます。私は4年間『うみねこ』を考察してきましたが、『ひぐらし』と比べて情報量が多く、非常に手ごわい作品でした。読者のみなさんが『うみねこ』と一緒に私の考察を楽しみつつ、さらに上のステージへ進んでいただければ嬉しいことです。それが『うみねこ』のためにもなると信じて考察をしてきましたので。これからも竜騎士さんの新作を楽しみにしています。



最終考察 うみねこのなく頃に散

Answer to the golden witch Episode 5-8

✦4月7日発売予定　✦定価¥1,890（税込）　✦著：KEIYA
✦原作：竜騎士07/07th Expansion　✦刊行：アスキー・メディアワークス

対談の全文&真相に迫る考察はこの本で！

ここに掲載した対談は、「最終考察 うみねこのなく頃に散」に収録される内容のほんの一部。実際は約5万字の大ボリュームで『うみねこ』の秘話が語られるので、読みごたえ満点です。もちろん伏字もなし！自力では真相に至れなかった人も、全エピソードを総括して真相を導き出す「最終考察」を読めば、本当の物語のテーマが見えてくるはず。ふゆの春秋さんなどによるゲストイラストもお楽しみに！

4年をかけて完結した『うみねこのなく頃に』

PC用ノベルゲーム『うみねこ』（発売元：07th Expansion）は2007年の夏にEP1が発表され、2010年冬に発表されたEP8で完結を迎えた。EP1-4は「前編」となり、『うみねこ散（ちる）』と改題されたEP5-8は謎の答えがほのめかされる「後編」となっている。なお、本編完結後もコミックや小説などの展開は続いており、また2010年12月にはEP1-4をまとめたPS3版『うみねこのなく頃に ～魔女と推理の輪舞曲～』（アルケミスト）が発売された。



◀『うみねこEP4』にはEP1-4、『うみねこ散EP8』にはEP5-8が収録されている。EP1は公式ホームページで無料体験版が公開中。

取り扱い店舗や動作環境は公式ホームページでチェック
http://07th-expansion.net/Main.htm



ピックアップ ニュース&レポート

今月は「ゲームの電撃 感謝祭 2011」のほか、サントラCDからDL配信タイトル、ファンブックまで情報てんこ盛り！

注目ニュース

- 「ゲームの電撃 感謝祭 2011」がベルサール秋葉原で開催！
- 『MHP 3rd』とナンジャタウンのコラボイベントを体験してきた！

レポート イベント

来場者はなんと約4万人!! 秋葉原が熱く燃え上がった「ゲームの電撃 感謝祭 2011」



ステージイベントから物販ブースまで大賑わい！

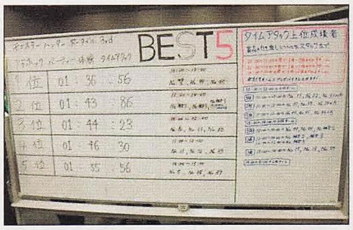
電撃のゲーム雑誌が所属する第1編集部としては初となる主催イベント「ゲームの電撃 感謝祭 2011」が、3月6日に秋葉原の中心地にあるベルサール秋葉原で開催された。1Fにあるステージでは『ロッテのおもちゃ！』や『アイドルマスター』などのステージが行われ、イベント中は数多くの来場者で賑わった。また、物販ブースでは開場前から多くの来場者が列を作り、開場後にカウンターに押し寄せる様子も見られた。B1Fは「PlayStation Wonderland」で、PS3やPSP用タイトルの展示が多く行われていたほか、『MHP 3rd』コーナーも設置されていた。



▲ここでしか遊べない発売前の新作タイトルも数多く出展されたB1FのPlayStation Wonderland。特にコーエーテクモゲームスの『真・三國無双6』の人気が高かった。

MHP 3rd　ハンターたちが協力プレイに大忙し！

B1Fに設けられた『モンスターハンターポータブル 3rd』コーナーでは、編集部にいるスタッフと一緒にロアルドロス亜種の狩りを楽しめるアドホックパーティー体験コーナーと、自由にクエストを選択して来場者同士で協力プレイを楽しめるリアル集会場が用意されていた。開場から閉場まで常に来場者がいるほどで、『MHP 3rd』の人気の高さが感じられた。



▲ロアルドロス亜種討伐クエストはタイムアタックも兼ねて行われた。トップ5は1分台！

バンダイナムコゲームス　魅せて遊んで盛りだくさんのBNGブース

1Fの会場入口ゲート近くに設置されたバンダイナムコゲームスブースには、『俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル』や『アイドルマスター2』、『STAR DRIVER 輝きのタクト 銀河美少年伝説』など、最新作の試遊台が存在。来場者がたえず訪れ、好評を博していた。また、ブースの裏には、同社作品のポスターが貼られ、来場者の目を引いていた。



▲BNGブースの裏側に貼られた多数のポスター。多くの人が足を止めて眺めていた。

SCE　PS3最新タイトルからPS Moveまで！



▲決まったハッシュタグを付けてTwitterでつぶやくと、会場のモニターに表示される仕掛けも。

B1Fにて展開されたSCEブース「PlayStation Wonderland」では、『SOCOM4』や『侍道4』、『龍が如く OF THE END』などのPS3最新タイトルを筆頭に、4月発売の『パタポン3』、5月発売の『ダンボール戦機』といったPSPタイトルの試遊台も用意されていた。そのほか、会場の一角の「みんな大好きPlayStation！」では、PSに対する思い入れを書けるようになっていた。

物販ブース　開場直後の超人気スポット!?



▲最も目立っていたのは、やはり電撃応王関連の特製アイテム。クリアファイルも人気でした。

物販ブースでは、「ぷちます」や「ロッテのおもちゃ！」、「薄桜鬼」など、各雑誌がプッシュする目玉タイトルにまつわるグッズが販売。開場の2時間以上前から多くの来場者が列を作って会場外に並び、午後にさしかかっても物販ブースの列が途切れることがないほど人気の様子だった。物販に関しては、アークシステムワークスブースでも同社の人気アイテムが販売された。

ご来場ありがとうございました！

バタバタしたまま当日を迎えてしまった「ゲームの電撃 感謝祭 2011」。フタを開けてみれば天気にも恵まれ、来場者約4万人と多くのお客様に来場していただきまして本当に感謝しております。ちなみに、次の日起床したら、いきなり大雪が降っていて思いっきり驚きました……。（飯塚）

ニュース グッズ

植松伸夫氏率いる新バンドプロジェクト「EARTHBOUND PAPAS」デビューアルバム発売

『ファイナルファンタジー』シリーズなどの作曲でおなじみの音楽家、植松伸夫氏が満を持して始動させる新バンドプロジェクト「EARTHBOUND PAPAS（アースバウンドパパス）」。3月16日に人気作品からの楽曲やオリジナル楽曲を収録したファーストアルバム「Octave Theory（オクターヴセオリー）」が発売された。



「Octave Theory」収録楽曲

1：Introduction ～ Octopus Theory
2：Liberi Fatali (from FINAL FANTASY Ⅷ)
3：Advent;One Winged Angel (from FINAL FANTASY Ⅶ ADVENT CHILDREN)
4：Thread of Fate (from GUINSAGA)
5：Metal Hypnotized
6：Eternity (from BLUE DRAGON)
7：The Forest of Thousand Years
8：Bo-Kon-Ho-Ko (from LOST ODYSSEY)
9：Homecoming

「Octave Theory」（オクターヴセオリー）
- 発売元：ドッグイヤー・レコーズ
- 3月16日発売 ■¥2,800（税込）

ニュース イベント

『MHP 3rd』とナンジャタウンのコラボイベントが5月29日まで開催！

池袋・サンシャインシティ内にあるナムコ・ナンジャタウンで『MHP 3rd』とコラボした特設イベントが5月29日まで開催中だ。会場内は『MHP 3rd』の舞台であるユクモ村をモチーフにした作りになっており、肉焼きガラポンG（抽選器）などを遊べる（1回¥300）。同時に80人が遊べるリアル集会所も設置されるので、友達と行くのも手。また、ナンジャタウン内の各店舗で『MHP 3rd』にちなんだフードも注文できる。



◀こちらはナンジャタウン内の各店舗で注文できるコラボフードの一部。



◀会場内には訓練所にチャレンジできるPSPが複数台設置されている。



▲肉焼きガラポンGでもらえる景品の数々。1回¥300（税込）でゲットしよう！

モンスターハンターポータブル 3rd in ナムコ・ナンジャタウン
- 日時：3月12日～5月29日
- 開催場所：ナムコ・ナンジャタウン（池袋）
- 入場料：大人¥300／子供¥200（園内のアトラクションや飲食は別途料金が必要）

ニュース グッズ

『ダンガンロンパ』がモチーフのPSP/iPhone用シールが登場！

デザエッグは、スパイクのPSP用ソフト『ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生』をモチーフにしたPSP/iPhone用シールの販売を同社の直販サイト（http://dezaegg.com/）にて開始。特殊素材を採用し、貼り付けが簡単なうえ、はがした跡も残らないという。PSPは2000/3000用、iPhoneは3G/3GS、iPhone4用が用意されている。価格は各¥1,980（税込）。



『ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生』PSP/iPhone用シール
- デザエッグ ■発売中 ■各¥1,980（税込）

ニュース トピックス

写真が紡ぐ5人の女の子との恋愛ソーシャルゲーム

本作は5人の女の子と恋愛を繰り広げるケータイ向けソーシャルゲーム。プレイヤーはカメラマンとなり、女の子を撮影して好感度を上げ、シナリオを進めていく。

フォトアイドル
- デジタルワークス ■配信中
- 配信先：GREE ■プレイ料金無料





ニュース グッズ

ケイブの新作STG『赤い刀 真』の限定版情報が明らかに

5月26日に発売予定のケイブオリジナル新作STG『赤い刀 真』。本作は通常版のほかに初回限定版が用意される。初回限定版には虫麻呂氏による描き下ろしパッケージが使用されるほか、梅本竜氏作曲による「赤い刀 真」モードの新たな楽曲を収めたサウンドトラックが付属。また、初回生産ぶんには通常版も含めてDLCコードが付いてくる。

赤い刀 真（初回限定版）
- ケイブ ■5月26日発売予定 ■¥9,240（税込） ■Xbox 360



ニュース トピックス

PCエンジンアーカイブスに懐かしのあの3タイトルが登場！

PSNで3月16日に配信が開始されたPCエンジンアーカイブスは『天外魔境Ⅱ 卍MARU』『ヴァリスⅡ』『ギャラガ'88』の3本。

- 配信中
- 各¥600（税込）



▲『天外魔境』シリーズ第2弾。当時はボリュームが話題に。

▼アニメーションシーンが当時話題になったACT『ヴァリスⅡ』。



ニュース グッズ

『アルカナハート3』初のファンブックが3月29日に発売！

2009年12月にアーケードで稼動開始し、2011年1月にPS3/Xbox 360でも発売された2D対戦格闘ゲーム『アルカナハート3』。本作の初めてのファンブックが3月29日にホビージャパンより発売される。掲載内容は、『2』と『3』の間をつなぐ書き下ろしショートストーリーのほか、対戦攻略、開発者インタビューなど。

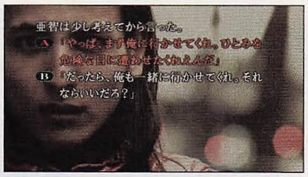
アルカナハート3 ハートフル ファンブック
- ホビージャパン ■3月29日発売 ■¥2,400（税込）



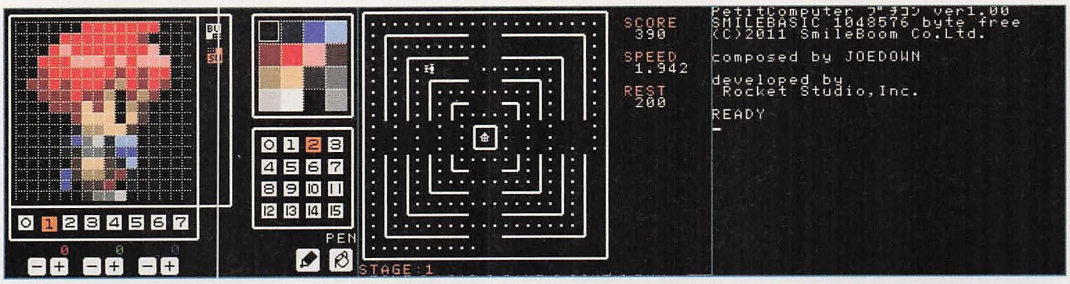
ニュース トピックス

実写AVGの名作『428 ～封鎖された渋谷で～』がダウンロード配信を開始！

チュンソフトは『428 ～封鎖された渋谷で～』のPSPダウンロード版の配信を3月9日より開始した。価格は¥2,000（税込）。本作はもともとWiiで発売され、高い評価を得たタイトル。その後、PS3、PSPでも発売された。物語は渋谷で突如起こった誘拐事件がきっかけ。5人の主人公の物語が交差しつつ展開する。すべての主人公がハッピーエンドになるよう進めていこう。



428 ～封鎖された渋谷で～
- チュンソフト ■配信中 ■¥2,000（税込） ■PSP



ダウンロードゲーム

PETITCOMPUTER プチコン

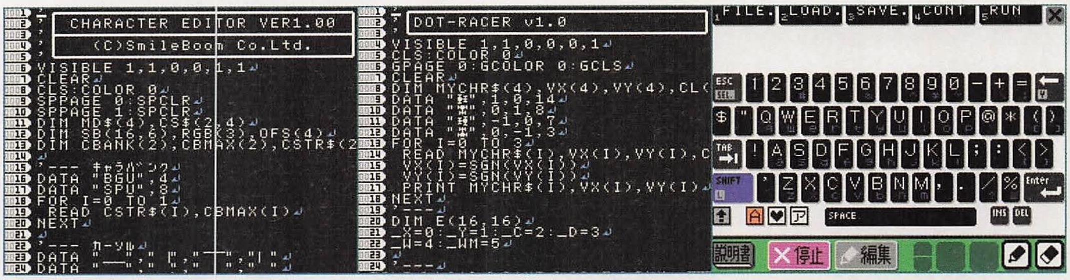
いつでもどこでも基本はダウンロード

今回紹介するソフトはゲームではなく、「プログラム言語」と呼ばれるもの。これを使えば、自分の手でゲームを作ることもできる！

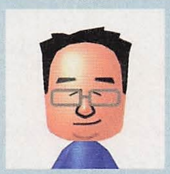
パソコン少年の思い出が今よみがえる

DSiウェア プチコン

- 配信中
- スマイルブーム
- 800DSiポイント
- ETC
- http://smileboom.com/special/petitcom/



担当ライター イトヤン



ニンテンドー3DSを発売日に買いました。『プチコン』もコレで遊ぼう！　と思ったら、3DSでのDLは5月末以降とのこと。残念……。

ゲーム機の不自由な環境であの頃の情熱を体感できる

今から30年以上前、小学5年生だったオレは、毎週日曜日になると朝から夕方まで、四国の徳島に1軒しかないマイコンショップ（当時は〝パソコン〟ではなく〝マイコン〟と呼んでたんですよ）に入り浸ってました。店内にはMZ-80KやPC-8001といった、数十万円はする当時の最新マシンが自由に開放されており、オレはそこで、「月刊アスキー」をはじめとする当時のマイコン雑誌に掲載されていた、ゲームのプログラムを入力して遊ぶという、今から考えればなんとも気の長い作業をワクワクしながら楽しんでいたのです。もしこのとき、プログラミングのおもしろさに目覚めていたら、オレは今頃、IT企業の社長になっていたかもしれません。しかし、それよりも入力したゲームを遊ぶほうが楽しかったオレは、30年たった今でもこうして、ゲームを遊び続けながらゲームライターをしているわけです。

この『プチコン』は、オレがマイコンに熱中していた当時の入門用プログラム言語だった「BASIC」が、ニンテンドーDSiで利用できるソフトです。ファミコン世代の人なら〝ファミリーベーシックみたいなもの〟といえば、なんとなくイメージできるんじゃないでしょうか。

とはいえ、21世紀のプログラミング入門ツールという観点で見ると、BASICという言語とDSiウェアという環境は、はっきりいってあまり実用的ではありません。タッチペンを使って画面にプログラムを1文字ずつ入力するという手間だけを考えても、パソコンを使うほうがずっと便利なのは一目瞭然でしょう。簡単なプログラムでDSiをコントロールして、ゲームを走らせられるということ自体に喜びを見いだせる人でなければ、楽しさよりも苦痛を感じる割合のほうが多いと思います。

でもね。オレみたいな元マイコン少年にとってはもう、心の琴線を激しく揺さぶられるソフトなんですよ。〝ゲーム機でプログラミングする〟ということからくる制限が、コンピュータがまだ発展途上だったあの頃の不自由さと重なって、すごく懐かしいし、燃えてくるんですよね。例えば、このソフトでは不特定の相手からプログラムを受け取ることができないため（DSi本体への保存や、無線通信による受け渡しは可能）、見ず知らずの他人が作成したプログラムを実行するには、公開されたプログラムリストを見て、いちいち入力しなければなりません。公式ホームページに掲載されたサンプルプログラムを、下画面のキーボードでプチプチと入力して、ドキドキしながら「RUN」を打ち込むと、エラーが出て止まっちゃうなんて、思わず苦笑するぐらい30年前の感覚そのもの。でも、こうして発生したエラーを自分で1つ1つ確認することで、そのプログラムがどういう構造なのか理解できるようになり、自分なりの改良ポイントも見つけられるようになります。本作はこうしたあの頃の学習スタイルまで、そのまま体験できるのです！

面倒で扱いづらい部分も多いこのソフトですが、それゆえに、マイコン少年だったあの頃の僕らが持っていた未来への情熱や憧れが、DSiという手のひらに乗るハードの上で、まるごと再現されているのです。〝自分の考えたプログラムで最新マシンを自在に操る〟という、プログラミングが持っているプリミティブな喜びを実感したいのなら、絶対にオススメのソフトです！



▲遠い昔に見覚えがあるような（笑）、ユニークな図形文字も使用可能。昔はこういった図形文字を組み合わせて、ムリヤリ女の子の絵を描いてたもんですよ。

最新DLゲーム

XBLA ビジュエルド・ブリッツLIVE

- 配信中
- ポップキャップ・ゲームズ
- PZG
- 800マイクロソフトポイント

宝石の位置を変え、3つ以上揃えて消すという、シンプルなルールが人気のPZG最新作。今作は60秒の制限時間が設定され、より素早い思考と操作が要求される。宝石を1つずつ交換する従来のクラシックモードと、4マスの宝石を回転させるツイストモードの2つが楽しめる。



▲迫る制限時間が焦りを呼び、思考を鈍らせる。極限の緊張感のなかでハイスコアを出せるか!?

XBLA Hard Corps: Uprising

- 配信中
- KONAMI
- ACT
- 1200マイクロソフトポイント

同社の『魂斗羅』の流れをくむ高難度A・STGがXbox LIVE アーケードに登場。横スクロールタイプの古きよき2Dアクションだ。キャラクターが成長していくライジングモードのほか、上級者向けのアーケードモードも搭載。もちろんXbox LIVEを介したオンライン協力プレイもできる。



▲使用キャラは4人で、それぞれ性能が異なる。主人公のバハムートはバランスタイプのキャラ。

僕もパソコン少年でした（飯塚）　イトヤンと同じく、僕も中学時代は科学部でMSXをいじくるパソコン少年な毎日でした。初めて作成したゲームは「THE 建前」。なんのことはない、建設途中の家からモチが降ってくるので、それをキャッチするゲームです。たまに鉄アレイが飛んできます。『忍者ハットリ君』のパク……オマージュですよ。

ソーシャル&ケータイ



ゲームでトモダチのコミュニティ！

大人気タイトル『龍が如く』シリーズが、ソーシャルにも登場！　東洋一の歓楽街・神室町に殴り込み、激しい戦いを勝ち抜け!!

担当ライター　千歳



あたり前なんですが、ケータイでゲームをしていると電池の減りが早いです。1日に何回充電しているか。

ソーシャルでも仁義を貫くべし!!

男の生き様をその眼にしかと焼き付けろ！

最近、コンシューマゲームがソーシャルゲームになることが多いですね。なかには「え？　これをどうやってソーシャルで遊べるようにするの!?」とビックリするタイトルもあります。このタイトルも、ソーシャルゲームになったと聞いて驚きました。『龍が如く』シリーズがソーシャルゲームとなると、どんなものになるのかまったく予想がつきませんでしたが、気になるなら遊んでみればいいじゃない、ということでさっそくプレイ。主人公は桐生さんではなく、プレイヤーの分身であるオリジナルキャラクターであることが、コンシューマ版とは違うところです。古今東西、主人公というものは多かれ少なかれ事件に巻き込まれる特性を持っているものですが、本作の主人公の巻き込まれっぷりも尋常ではありません。『龍が如く』シリーズでおなじみの神室町で、天下一通りを牛耳っている風間組の銀次というチンピラに体をぶつけられたことからストーリーが始まり、そのうち神室町の危機を救うことになってしまうのです。ぶつかった相手と恋に落ちるどころか、ギャングのゴタゴタに巻き込まれるなんて、神室町という場所は計り知れないところですね。

そんなこんなで、プレイヤーはある理由からいろいろな組織に追われている銀次と行動をともにすることとなります。基本的にはミッションをこなしながら、ストーリーを進めていけばOK。ミッションは襲いかかってくるギャングやらチンピラやらとのバトルなのですが、戦うのはプレイヤーではなく「ガチャ」で入手したキャラクターカードの戦闘員。またバトル自体にアクション要素はなく、ボタン1つを押すだけで自動的に戦ってくれます。「自分でドンパチをやらないなんて、『龍が如く』の魅力が半減するんじゃないの～？」と思う方もいるかもしれませんが、ところがどっこい、そのぶん『龍が如く』シリーズのもう1つの魅力がクローズアップされているんです。その魅力とは、ずばり濃厚な人情物語！元々『龍が如く』シリーズはA・AVGですが、本作ではそのAVG部分がコンシューマ版よりも濃密に描かれているんです。ゲーム的なプレイヤーの目的は、戦闘員を強化したり、自分のビルを繁盛させて収益を回収したりして、いろいろな意味での〝神室町の最強〟になること。ですが個人的には、それとは別に〝神室町を守ろうと奔走する1人の男の成長〟を見守っていくのも大切な目的の1つなのではないかと思っています。ちなみに〝1人の男〟とは、もちろん銀次のことです。ちょっと頼りないところはあるけれど、人懐っこい性格をしています。そして桐生さんから以前に受けた恩を返したいがために、極道にとってある意味一番危険なお金を盗んで、組への裏切りを決行してしまうほど、男気あふれる兄ちゃんなのです。プレイヤーはそんな彼の一生懸命な姿を見ながら、仁義や男の生き様というものを感じ取ることができるのではないかと思います。でも銀次が慕ってくれるのは嬉しいんだけど、プレイヤーが女性であっても「アニキ」と呼ぶのはどうかと思うよ（笑）。



▼▶バトルで手に入るアイテムカードを使って、自分のビル内にあるさまざまなショップを繁盛させよう。

ビルを経営して収入アップ！

▼バトルはお互いに攻撃をして、HPおよび戦闘員を多く減らしたほうの勝ちとなる。





▲所属していた組から、一億という大金を盗んだ銀次。彼の男気は報われるのだろうか!?

龍が如く モバイル for GREE

- セガ
- ETC
- グリーで配信中
- 公式サイト…http://ryu-moba.jp/index.html

ソーシャル



東京・神室町を舞台に、極道たちの争いや、登場人物たちの生き様を描く大人気A・AVGのソーシャル版。ストーリーは新しく書き下ろされたもので、プレイヤーは神室町の住人となり、風間組のチンピラである銀次とともに神室町を支配しようとしている謎の組織に立ち向かっていくことになる。メインであるミッションは章仕立てになっており、行動ポイントを消費しながらバトルを勝ち抜き、ストーリーを進めていく。バトルはミッション報酬のお金などを使って利用できる「カードガチャ」で入手したキャラクターカードを、戦闘員として登録して敵と戦わせるタイプ。戦闘員は経験値によるレベルアップはもちろん、バトルに勝利するとランダムでもらえる「装備カード」で強化できる。「装備カード」は大きく分けて「攻撃」と「防御」の2種類があり、特定のカードを合成させることでより強力なカードを生み出すこともできる。また戦闘員は、それぞれに「力」「速」「技」の属性があり、属性の組み合わせによってバトルが有利になる場合もある。ほかのプレイヤーとは、バトルによる対戦でランキングを競ったり、「同盟」を組んでミッションのボス戦などでお互いに助け合ったりすることが可能だ。助けたり挨拶を交わしたりすると「仁義」ポイントがたまっていき、そのポイントを使えば特定のカードを入手できる。そのほかにも、「繁盛カード」を使って自分の所持しているビル内にあるショップを拡張し、2時間に1回、その収益を回収してお金を増やすことができる。コンシューマ版の『龍が如く』とは異なり、人物はすべてデフォルメされたイラストで登場。ストーリーが進むと、シリーズでおなじみの真島吾朗や谷村正義などのキャラクターが登場するほか、「キャラクターカード」として戦闘員の一員になってもらうこともできる。見た目はコンシューマ版と違うテイストでシリーズファンはとまどうかもしれないが、根本的なコンセプトは変わっていない。新しい形で発展していく『龍が如く』を、トコトン楽しもう！



▶行く先々で神室町を支配する極道たちに出会い、彼らのバックアップを受けることに。ただし認められるにはそれ相応の"力"が必要！

▼ミッションバトルでは、ボスのほかに通常の戦闘員よりも強い、リーダー格の敵も登場。属性の相性などを考慮して、戦いに挑もう。





ゲームならPCでやりたいものです

今回は昨年12月に発売され、3月10日にハイレベル向けパッチが無料配布されたダンジョンRPG『迷宮クロスブラッド』を紹介します。

担当ライター　飯塚



去年の夏からの積みゲーがハンパなくなってきました。RPGにいたってはどれも20時間ほどプレイしてから積むので、さらにタチが悪い。

迷宮クロスブラッド

- エクスペリエンス
- 発売中
- RPG
- ¥5,145（税込）
- http://www.exp-inc.jp/xbl/

極限のさらなる果てを君は見られるか？

やり込み系ダンジョンRPGにさらなる強敵がやってきた！

PS2で発売された『ウィザードリィ エクス』シリーズの開発を担当し、ダンジョンRPGの制作に定評のあるゲーム開発チーム「チーム ムラマサ」。そのチーム ムラマサの最新作が今回紹介する『迷宮クロスブラッド』です。同社はこれまでPC向けに発売したゲームにおいて、発売後に上級者向けの高難易度ダンジョンを無料で配信しています。この『迷宮クロスブラッド』でも、〝リーサルパッチ〟と呼ばれるダウンロード追加コンテンツ（DLC）の配信を3月10日に開始しました。

このDLCでは〝リーサル（致死級の）〟の名がついていることからわかるとおり、一撃で即死クラスの高レベルモンスター（この世界では異形と呼ばれる）がゾロゾロと登場します。もちろん、そういった敵に対抗すべくパッチ適用後は高レベル&超強力な武具が用意されています。また、レベルキャップ（レベルの上限）もレベル55から最大99まで引き上げられるため、強大な敵に挑む楽しみと、自分のキャラクターを強化する楽しみがさらに味わえるというわけです。

具体的な内容としては、本編のシナリオクリア後に新クエストと新ダンジョンに挑めるようになります。このクエスト内で、55までしか上がらなかったレベルが99まで上がるようになり、全40種類の武具が装備できるようになるそうです（僕自身はまだそこまでたどり着いていません……）。なお、このレベル99というのは、元々の『ウィザードリィ』シリーズと比べると大したことがないように思えるかもしれませんが、同社の『ジェネレーション エクス』シリーズで見ると最高クラスとのことです。

なお、本作はちょっと隙を見せただけであっさりと全滅してしまうほど、元々歯ごたえのあるRPGです。DLCはこれ以上に高難易度のクエストですので、もはや開発陣との勝負ともいえそうですね。



▲メンバーのHPなどに注目。高レベル武器は攻撃力も桁違いになり、強さはインフレ状態だ。と思いきや敵も本気でくるので気が抜けない。

気になるチーム ムラマサの次回作は？

最新作『迷宮クロスブラッド』が発売されたということで、当然ながら次回作が気になるというもの。そこで、エクスペリエンスの代表であり、チーム ムラマサを統括する千頭氏にお話をうかがった。

――早速ですが、次回作の制作状況について教えてください！

千頭 元氏（以下、千頭） ちょうど先日、タイトルが決定したところです！　ですが、具体的な発表はおそらく4月頃になると思いますので、もう少々お待ちください。

――ハードはやはりPCでしょうか？

千頭 PCとXbox 360のマルチプラットフォームになります。2月10日にXbox 360で『円卓の生徒』を発売したこともありますし、これからはPCとXbox 360の2機種で発売されることが多いでしょうね。

――どんなRPGなのでしょうか？

千頭 基本的にはファンタジー要素が強くなる予定ですね。登場するモンスターは好評だった『円卓の生徒』に近い雰囲気を考えています。全体的にはシリアスなタイプで、『円卓の生徒』よりも対象年齢をちょっと上げたRPGになります。

――というとキャラクターは固定ですか？

千頭 いえ、今回はキャラメイクを行います。アバターについては『エクス』シリーズとは異なるシステムを用意する予定です。幅広い層に楽しんでもらえるものにしたいと思っています。

――ちなみに『円卓の生徒』の続編は……。

千頭 現在進行中のプロジェクト以降に開発できるよう構想を練っています。続編か、外伝か、検討している段階です。



株式会社エクスペリエンス
チーム ムラマサ プロデューサー
千頭 元氏

メッセサンオー カオス館 PCゲームランキング



- 場所：東京都千代田区外神田3-14-8 メッセサンオー本店2F
- 営業時間：11:00〜20:00
- Webサイト：http://www.messe.gr.jp/chaos/

『Bulletstorm』と『Dead Space 2』の一騎打ち

今月は『Bulletstorm』と『Dead Space 2』の一騎打ち！　『Bulletstorm』は瞬間的な勢いはありましたが、安定して売れ続けた『Dead Space 2』に軍配が上がりました。どちらも2011年を代表するゲームなので、やっておいて損はないと思います。また、待望の拡張パックが日本語化されて本編とセットになった『セイクリッド2 ゴールドエディション』も根強い人気でした。（カオス館 太田）



◀新作としては『Bulletstorm』、『セイクリッド2』がよく売れた印象でした。

海外・国内PCゲームランキング
（2/11〜3/10）

1	Dead Space 2 Electronic Arts	アジア版
2	Bulletstorm Electronic Arts	アジア版
3	Dragon Age: Origins - Ultimate Edition - Electronic Arts	欧州版
4	Starcraft 2: Wings of Liberty Blizzard Entertainment	北米版
5	Test Drive Unlimited 2 Atari	欧州版
6	セイクリッド2 ゴールドエディション 日本語版 イーフロンティア	国内版
7	Warhammer 40000 Dawn of War: Retribution THQ	北米版
8	Two Worlds II UBI SOFT	欧州版
9	EverQuest II: Destiny of Velious Sony Online Entertainment	北米版
10	バレットストーム 日本語版 エレクトロニック・アーツ	国内版

『ジェネレーションエクス』3部作が再登場!

『迷宮クロスブラッド』より以前の物語が描かれた『ジェネレーションエクス』3部作のセットが発売中！　攻略に役立つデジタルデータ集が付属して、価格は¥6,195（税込）。千頭氏によると、各作品の在庫が予想よりも早く消化したので本セットの発売を急遽決定したという。

アーケード



ゲームセンターの今！
～対戦格闘ゲームの進化～

20年もの歴史を築き上げてきた対戦格闘ゲーム。その進化の歴史の裏に隠されてきた、さまざまなエピソードを紹介！

担当ライター | うま



かつては格闘ゲームを作る側だったが、紹介する側になった人。連続技が苦手なので、すぐに通常攻撃の刺し合いをしたがる。

アーケードゲームの人気ジャンルの1つ「対戦格闘ゲーム」のシステム余話！

前回は「対戦格闘ゲーム」がブームになり出した頃のエピソードをお話したわけですが、今号も昔のエピソードを紹介。とはいえ、今回は少しシステム部分を中心としたお話なんかをしてみようと思います。

「必殺技を探せ！」がキャンペーンに!?

2Dの対戦格闘ゲームにおいて、ほとんどのキャラクターはレバーとボタンを組み合わせることで必殺技を使うことができます。この必殺技のコマンドは、昔は隠されているものが多かったように思います。そもそもジャンルの祖ともいえる『ストリートファイター』においてもインストラクションカード（筐体の上などに張り出されていることが多い、ゲームの操作説明などが書かれている紙）に、「波動拳」と「昇竜拳」の名前とイラストが書いてあるだけで、コマンドは書かれていませんでした。「竜巻旋風脚」にいたっては、存在すら公にされていなかった覚えがあります。まあ当時の必殺技は本当に「必殺」な威力がありまして。3発当てれば体力ゲージを0にしてしまううえ、連続ヒットする場合もあるため、1発目がヒットした段階で体力を一気に0にする、なんてことも。次に必殺技が隠されていたのは、SNKから発売された『龍虎の拳』が有名かと。この作品では必殺技を超えた必殺技、「超必殺技」が初登場。それと同時に「超必殺技『龍虎乱舞』を探せ！キャンペーン」なんてものも開催されていました。当時、近くのゲームセンターで行われた大会でこの技を出した人がいる、と聞いて、そのお店まで遊びに行って、プレイヤー全員の手元を覗き見したのを思い出しました。それでコマンドを覚えて入力してみたけど、出なかったなぁ（※発動するには体力が4分の1以下、という条件も必要でした）。SNKは『龍虎の拳』の次に出した『餓狼伝説2』にも超必殺技を導入。登場キャラクター全員に一撃必殺の威力を秘めた超必殺技が設定されており、そのコマンドはやはり隠されていました。そして「どこそこのゲーセンでアンディの超必殺技を使ったヤツがいる」ってウワサを聞いては、見に行ったものです。その後もSNKは超必殺技を隠し要素として入れておくことが多かったです。おもしろかったのは、『真サムライスピリッツ』の覇王丸の「天覇封神斬」のコマンドでしょう。なんと、アニメ「サムライスピリッツ～破天降魔の章～」にて、主人公の覇王丸が技を使った瞬間にコマンドが表示される、という形で公開されたのです。その表示スピードが早かったので、何度もビデオをスロー再生してメモりました。

『ストリートファイターII』の隠された秘密

システムの話といえば外せないのが『ストリートファイターII（以下、ストII）』の2つの「512分の1」でしょう。1つは、512分の1の確率で発動するオートガード。もう1つは512分の1の確率で発動する必殺技。後者は攻撃ボタンを押すと、512分の1の確率で必殺技がランダムに発動する、というもの。ここでこれに関するエピソードを1つ紹介します。

知り合いがリュウでエドモンド本田と戦っていると、画面端に追い込まれ、百裂張り手がギリギリでヒットしない位置で連発され続けました。この状態になるとリュウはどうすることもできません。すると知人は「512分の1の確率でスーパー頭突きが発動することに賭ける」と言い、ガードし続けました。すると本当に「スーパー頭突き」が発動し、それをガード。そのためキャラ同士の距離が少し離れ、ジャンプ攻撃で無事に脱出成功。そこから一気に逆転勝ちを納めた、というもの。ちなみにこの「512分の1」で発動する2つのシステムは『ストII』にのみ搭載されており、『ストリートファイターII'』以降の作品には登場しておりません。このように、いろいろなシステムが生まれては消え、消えては生まれ、現在のように魅力的なシステムが満載の「対戦格闘ゲーム」が生まれていったのです。これから先、どんなおもしろいゲームシステムが誕生するのか。それを楽しみにしつつ、今日もゲームセンターで乱入を繰り返す日々が続いていきます。



THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH for NESiCAxLive

■SNKプレイモア ■FTG ■稼働中 ■プレイ料金：店舗により異なる

『龍虎』『餓狼』などのSNKのキャラクターが一堂に会して戦う、『KOF』シリーズの傑作。「NESiCAxLive」でよみがえった。

稼働中 ラブプラスアーケード カラフルClip

■KONAMI ■コミュニケーション ■稼働中
■プレイ料金￥200～300（店舗によって異なる）

“カノジョ”とのデートの想い出を残す新機軸ゲーム

数年前と比べるとカメラ技術はかなり進歩をとげました。今やケータイで1400万画素とかも普通です。つまり、カメラは私たちの身近なアイテムとなったのです。その結果、撮影するシーンが増え、恋人とデートのときに、ケータイでラブラブ写真を撮ることも今や日常風景になっています。

さて、その話はいったん置いて『ラブプラス』。説明の必要はないかもしれませんが、ニンテンドーDSで発売された、3人の〝カノジョ〟から1人を選び、交流を深めていくというコミュニケーションゲームです。そのアーケード版がこの『ラブプラスアーケード カラフルClip』。登場する〝カノジョ〟は、DS版と同じ、才色兼備だけどマジメすぎな面もある「高嶺愛花」、勝気だけど寂しがり屋さんの「小早川凛子」、ちょっと天然で面倒見のいい「姉ヶ崎寧々」の3人。そのなかの意中の子とデートに出掛け、さまざまなミニゲームを楽しむという内容。ミニゲームは、ダーツやすいか割り、ノット30などバラエティ豊か。そんなデートを〝カノジョ〟と一緒に楽しむんだから、その瞬間を撮影したいとは誰もが考えること。僕と寧々さんとの2人だけの瞬間をアルバムに残したい。そう思うのは自然かつ必然の流れ。

それを実現しちゃうのがこのゲームなんです。デート中に画面の一番下にあるシャッターボタンを押すことで、そのシーンを撮影できるのです（1プレイで4回まで撮影可※）。そしてデート終了後に写真印刷を選択すると、ラブラブ写真をその場でプリントアウト‼ しかも、拡大・縮小・位置調整などの編集も可能と至れり尽くせり。また、特定のアイテムを集めれば、2人だけのファッションショーを開催できちゃう。もちろん、そのショーの様子もバッチリ撮影できます。そんな、『ラブプラス』ファン垂涎のゲームなのです。もちろん、『ラブプラス』未体験の人にも、ぜひとも撮影＆プリントを体験してほしい魅力がたくさんあります。実際にプリントアウトするという、コンシューマではなかなか味わえない、アーケードならではのゲーム。ぜひプレイしてみてください！



何枚あっても困らない僕と“カノジョ”だけの時間がここに……

▶これがプリントされた〝カノジョ〟との想い出。フォトカードを見れば、あのシーンが脳裏に浮かぶ♥ コレクション要素もあり、ついつい集めちゃう。





▶なんと『ときめきメモリアル』シリーズのコスチュームが解禁!! 「1」「2」「4」の各高校の制服をぜひとも入手してほしい！

※KONAMIの電子マネーPASELI使用時は24回まで撮影可能。

データから
トレンドゲームを読み解く！

アスキー総研調べによる売り上げランキングと、編集部調べによる読者人気＆期待ランキングを発表！

『戦国無双』シリーズが3タイトルもランクイン

本体と同時発売された3DSソフトのなかでは『レイトン教授と奇跡の仮面』がトップ

2月のゲームソフト売り上げTop30

集計期間：1月31日～2月27日

順位	機種	タイトル名	メーカー名	ジャンル	価格(税込)	発売日	期間内販売数	累計販売数
1(初)	PS3	戦国無双3 Z	コーエーテクモゲームス	ACT	¥7,140	11.02.10	29万1204本	29万1204本
2(初)	PSP	テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3	バンダイナムコゲームス	RPG	¥6,279	11.02.10	26万4363本	26万4363本
3(初)	PSP	SDガンダム ジージェネレーション ワールド	バンダイナムコゲームス	SLG	¥6,090	11.02.24	23万5978本	23万5978本
4(初)	PSP	ファンタシースターポータブル2 インフィニティ	セガ	RPG	¥5,040	11.02.24	20万8067本	20万8067本
5(↓)	PSP	モンスターハンターポータブル 3rd	カプコン	ACT	¥5,800	10.12.01	19万6295本	438万1183本
6(初)	DS	逆転検事2	カプコン	AVG	¥5,040	11.02.03	18万5885本	18万5885本
7(初)	PS3	キャサリン	アトラス	A・AVG	¥7,329	11.02.17	16万4912本	16万4912本
8(初)	3DS	レイトン教授と奇跡の仮面	レベルファイブ	AVG	¥5,980	11.02.26	11万1131本	11万1131本
9(初)	PS3	MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds	カプコン	FTG	¥6,990	11.02.17	8万4826本	8万4826本
10(初)	PS3	魔界戦記ディスガイア4	日本一ソフトウェア	S・RPG	¥7,140	11.02.24	7万3735本	7万3735本
11(初)	PSP	マクロス トライアングルフロンティア	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,229	11.02.03	6万8595本	6万8595本
12(初)	PSP	白騎士物語 -episode.portable- ドグマ・ウォーズ	SCE	RPG	¥4,980	11.02.03	5万7413本	5万7413本
13(↓)	Wii	ドンキーコング リターンズ	任天堂	ACT	¥5,800	10.12.09	5万5360本	84万3871本
14(↓)	PSP	喧嘩番長5 ～漢の法則～	スパイク	A・AVG	¥5,229	11.01.27	5万746本	11万5316本
15(初)	DS	ドラゴンボール改 アルティメット武闘伝	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,040	11.02.03	4万6597本	4万6597本
16(初)	3DS	戦国無双 Chronicle	コーエーテクモゲームス	ACT	¥6,090	11.02.26	4万2600本	4万2600本
17(↓)	Wii	THE LAST STORY（ラストストーリー）	任天堂	RPG	¥6,800	11.01.27	4万1024本	14万9267本
18(初)	Wii	戦国無双3 猛将伝	コーエーテクモゲームス	ACT	¥3,990	11.02.10	3万8526本	3万8526本
19(初)	PS3	レッド・デッド・リデンプション:アンデッド・ナイトメア	ロックスター・ゲームス	A・AVG	¥3,990	11.02.10	3万7740本	3万7740本
20(初)	Xbox 360	アイドルマスター2	バンダイナムコゲームス	SLG	¥8,800	11.02.24	3万6621本	3万6621本
21(初)	PS3	リトルビッグプラネット2	SCE	ACT	¥5,980	11.02.10	3万5457本	3万5457本
22(初)	PS3	トゥーワールド2	ユービーアイソフト	RPG	¥7,980	11.02.17	3万4575本	3万4575本
23(初)	3DS	スーパーストリートファイターIV 3D Edition	カプコン	FTG	¥4,800	11.02.26	3万4469本	3万4469本
24(↓)	PSP	戦場のヴァルキュリア3	セガ	S・RPG	¥6,279	11.01.27	3万4238本	13万6579本
25(↓)	PSP	ワールドサッカー ウイニングイレブン2011	KONAMI	SPG	¥4,980	10.11.18	3万3871本	21万9382本
26(初)	Wii	SDガンダム ジージェネレーション ワールド	バンダイナムコゲームス	SLG	¥6,090	11.02.24	3万1445本	3万1445本
27(初)	3DS	リッジレーサー3D	バンダイナムコゲームス	RCG	¥6,090	11.02.26	3万1221本	3万1221本
28(初)	3DS	nintendogs + cats 柴 & Newフレンズ	任天堂	ETC	¥4,800	11.02.26	3万1153本	3万1153本
29(↓)	Wii	Wii Party	任天堂	ETC	¥4,800	10.07.08	3万130本	176万4462本
30(初)	PS3	ルーンファクトリー オーシャンズ	マーベラスエンターテイメント	SLG	¥7,140	11.02.24	3万59本	3万59本



▲3DS『レイトン教授と奇跡の仮面』は、3Dポリゴンの画面によりキャラクターが生き生きと動く。毎日1問ずつ、365日追加される「日刊ナゾ通信」も魅力的。物語は、奇跡の紳士のナゾを追う現在と、レイトンの学生時代が描かれる過去という2つの時代で展開される。



▲PS3『戦国無双3 Z』には織田信長、真田幸村、福島正則、綾御前など、シリーズ最多となる40名が参戦。簡単な操作で、多彩なアクションが楽しめる。HD画質と秒間60フレーム描画に対応しているのも魅力的だ。なお同日には、Wii『戦国無双3猛将伝』も発売されている。

ニンテンドー3DS本体は約37万台を販売

1位に『戦国無双3 Z』、16位に『戦国無双 Chronicle』、18位に『戦国無双3 猛将伝』と、ハード別に『戦国無双』シリーズが3タイトルもランクイン。その人気の高さを証明してみせた。またニンテンドー3DS本体は、発売2日間で37万4400台を販売。対応ソフトの合計販売本数と比較すると、同時にソフトを1本購入したか、ソフトを買わずに本体だけで遊んだ人が多かったと思われる。なお対応ソフトのなかでは『レイトン教授と奇跡の仮面』が8位でトップとなった。

次号では『ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー』『真・三國無双6』が上位に入るだろう。2月26日に発売されたニンテンドー3DSタイトルの、その後の売れ行きにも注目したい。

『MHP3rd』が3号連続で1位をキープ
『テイルズ オブ』最新作が2位に初登場

読者に人気のソフトTop15

順位	機種	タイトル名	メーカー名	ジャンル	価格(税込)	発売日
1(→)	PSP	モンスターハンターポータブル 3rd	カプコン	ACT	¥5,800	10.12.01
2(初)	PSP	テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3	バンダイナムコゲームス	RPG	¥6,279	11.02.10
3(初)	PS3	キャサリン	アトラス	A·AVG	¥7,329	11.02.17
4(初)	PS3	戦国無双3 Z	コーエーテクモゲームス	ACT	¥7,140	11.02.10
5(初)	PSP	SDガンダム ジージェネレーション ワールド	バンダイナムコゲームス	SLG	¥6,090	11.02.24
6(初)	PSP	ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー	スクウェア・エニックス	A·RPG	¥6,090	11.03.03
7(↑)	PS3	テイルズ オブ グレイセス エフ	バンダイナムコゲームス	RPG	¥8,379	10.12.02
8(初)	PS3	魔界戦記ディスガイア4	日本一ソフトウェア	S·RPG	¥7,140	11.02.24
9(初)	PSP	ファンタシースターポータブル2 インフィニティ	セガ	RPG	¥5,040	11.02.24
10(初)	PS3	ルーンファクトリー オーシャンズ	マーベラスエンターテイメント	SLG	¥7,140	11.02.24
11(↓)	Wii	THE LAST STORY（ラストストーリー）	任天堂	RPG	¥6,800	11.01.27
12(↑)	PSP	シャイニング・ハーツ	セガ	RPG	¥6,279	10.12.16
13(初)	PSP	マクロス トライアングルフロンティア	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,229	11.02.03
14(初)	DS	逆転検事2	カプコン	AVG	¥5,040	11.02.03
15(初)	PS3	侍道4	スパイク	A・AVG	¥7,770	11.03.03

『MHP3rd』人気は衰えず

読者には『MHP3rd』の人気がまだまだ高い。『テイルズ オブ』シリーズも2位と7位にランクインするなど、根強い支持を受け続けている。



▲『レディアントマイソロジー3』は、パスワードによるスペシャルミッションで長く遊べる。

間もなく発売の『スパロボ』最新作が1位に
3DSのタイトルは6本もランクイン

読者が期待するソフトTop15

順位	機種	タイトル名	メーカー名	ジャンル	価格(税込)	発売日
1(↑)	PSP	第2次スーパーロボット対戦Z 破界篇	バンダイナムコゲームス	S·RPG	¥7,329	11.04.14
2(↑)	PS3	テイルズ オブ エクシリア	バンダイナムコゲームス	RPG	価格未定	2011年発売予定
3(初)	3DS	テイルズ オブ ジ アビス	バンダイナムコゲームス	RPG	価格未定	11.05.19
4(↑)	PS3	ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII	スクウェア・エニックス	RPG	価格未定	発売日未定
5(初)	PSP	ファイナルファンタジー 零式	スクウェア・エニックス	RPG	価格未定	2011年夏発売予定
6(↑)	PSP	ペルソナ2 罪	アトラス	RPG	¥6,279	11.04.14
7(↓)	3DS	ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D	任天堂	A・AVG	価格未定	2011年春発売予定
8(初)	3DS	マリオカート（仮）	任天堂	RCG	価格未定	発売日未定
9(初)	PS3	ファイナルファンタジーXIII-2	スクウェア・エニックス	RPG	価格未定	2011年発売予定
10(↑)	3DS	Project ラブプラス for Nintendo 3DS	KONAMI	ETC	価格未定	2011年発売予定
11(初)	3DS	バイオハザード リベレーションズ	カプコン	A・AVG	価格未定	発売日未定
12(↓)	DS	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル	スクウェア・エニックス	RPG	¥4,440	11.03.31
13(初)	PSP	最後の約束の物語	イメージエポック	RPG	¥6,279	11.04.28
14(初)	PSP	戦国BASARA クロニクルヒーローズ	カプコン	ACT	価格未定	2011年夏発売予定
15(初)	3DS	METAL GEAR SOLID SNAKE EATER	KONAMI	ACT	価格未定	2011年発売予定

新規タイトルの動向に注目！

ほとんどがシリーズ作品となっているなか、13位にイメージエポックの新規タイトル『最後の約束の物語』がランクイン。今後の動向に注目したい。



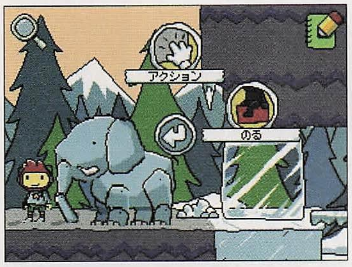
▲『スパロボ』シリーズ最新作は、装甲騎兵ボトムズなどシリーズ最大級の参戦作品数を誇る。

良作！ ゲーム屋さんがえらんだ

「ゲーム屋さんがえらんだ良作！」PRESENTS

良作ゲームPick UP

「これはおもしろい！」というゲームを、全国のゲーム屋さんが毎月1本オススメする活動が「ゲーム屋さんが選んだ良作！」。今月は、海外では『Scribblenauts』の名前で発売され、大きな話題となった『ヒラメキパズル マックスウェルの不思議なノート』が選ばれました。



▶入力した言葉がアイテムとなり、それらを駆使して問題をクリアするPZG。対応する言葉は2万語以上！

3月の良作 ヒラメキパズル マックスウェルの不思議なノート ●DS ●KONAMI ●1月27日発売

ライオンに勝つにはどうしたらいい？ そうだ！ 「ティラノサウルス」だ！

主人公のマックスウェルを操って、ステージのどこかにあるスターを手に入れるというアクションパズルですが、ちょっとすごいのがタイトルにもなっている「不思議なノート」。タッチペンでノートに文字を入力すると、それがそのままアイテムとして登場します。ステージにライオンがいる、どうやって倒そう。「ピストル」で撃ったら勝てるかな？ そうだ「ティラノサウルス」ならやっつけてくれるかも！ その自由度の高さでコアユーザーをも唸らせる隠れた名作ですが、これって子供たちに遊んでほしいですよね。しかし、ほとんどの人は名前すら知りません。お店から発信して、ぜひともお子さんのいる家庭にも知ってほしい、そんな風に思います。

ライター 田下広夢 ゲームライターのかたわら、ゲームの販促企画や、販促物の制作も行う。日本テレビゲーム商業組合 ゲーム販売研究会アドバイザー。

今月の販売店 Pick UP
京都府／わんぱくこぞう一乗寺店



▲2月に選ばれた『ぞんびだいすき』の店頭展開。ゲーム同様、ゲーム屋でもキモかわいいゾンビたちがゾロゾロゾロゾロ歩いています。

iPhone&iPad



iPhone&iPadアプリは通勤・通学のオトモ!

iPhoneアプリの特徴といえば、無料で十分遊べたり、便利なアプリが豊富にあったりすること。そして、変なアプリもいっぱい!

担当ライター 飯塚

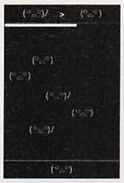


iPhoneを使い始めてもう少しで2年。そろそろ次のモデルの噂も見えてくる頃なのでしょうか? 今年こそは買い換えたいですね。

電撃ゲームスの推しメンはRucKyGAMESです

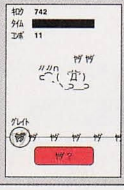
iPhoneアプリのなかで一際異彩を放つのが、RucKyGAMESさんの作品。今回は、そのなかの無料アプリをピックアップ=RucKyGAMES推し! 独特アプリ31連発をどうぞ!!

ユルい (°◇°)



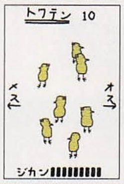
◀右向きと左向きの顔文字のうち、多いほうを当てる。SPI適正検査っぽい。

ユルい ヤダヤダ



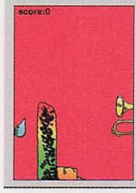
◀完全に一定のリズムでヤダヤダする(ボタンを押す)だけ。でも実にムズイ!

ユルい iヒナ マツリ



◀ヒナのオスは右へ、メスは左へ。3月3日にヒヨコの選別をさせるそのセンス!

ユルい リーゼント vs トロンボーン



◀リーゼントを伸ばしてトロンボーンから水滴を守る。とにかく意味不明!

熱中 GeoDice



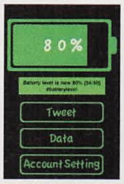
◀ダイスの数字を揃えると数字が1つ大きくなる。さらに揃えると連鎖していく。

熱中 55Poker LITE



◀指でカードの上をスライドさせて5枚を選び、役をどんどん完成させよう!

ツール ざっくりバッテリー



◀現在のバッテリー状況を調べてツイッターでつぶやく。ランキングも謎(笑)。

熱中 三國志三分



次々現れる武将を魏、蜀、呉に振り分け!

「劉備」や「曹操」、「孫権」など、三國志に登場する武将をそれぞれが所属する「魏」「蜀」「呉」の三国に素早く振り分ける。単純明快! タイム短縮がとにかく熱い!!

RG的アドバイス

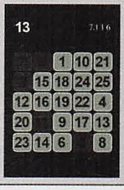
三国志の武将がどの国に所属しているかわからない? そんなときはコレを遊びましょう。慣れた頃には三國志博士!

ユルい !



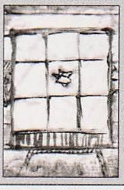
◀画面に大きく「!」が表示されたらタッチしよう! 反射神経……以上。

熱中 Touch the Prime Numbers



◀画面に表示された数字のなかの素数だけを小さい値から順に選んで消していく。

ユルい 障子破り



◀9つに分けられた障子にモノを投げて穴を空けるゲーム。とてもシンプル!

熱中 i七並べ lite



◀昔からトランプで慣れ親しんできた「七並べ」が遊べる。なぜか安心感。

熱中 Touch the Tokugawa



◀徳川家を第1代将軍から順にタッチしていく。第15代から逆に選ぶのもあり。

ツール さかさ



◀画面下のキーボードで入力した文字が、すべて右から表示されていくよ……!

熱中 ぬ(らいと)



普段の注意力がカギ シンプルだけど熱い!

ひらがなに含まれている「線で囲まれた空間」を見つけていくゲーム。長文になると思わぬところに空間が隠されていたりして、普段からの注意力が問われます。

RG的アドバイス

ルールはシンプル! ちなみに「でんげきげーむす」だと「2」ですね。まぁー、わかりやすい! すてきですね!

熱中 add time lite



◀左の時間に何時間何分を足せば右の時間になるのかを瞬時に計算するのです!

熱中 CrossShot lite



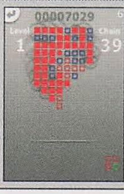
◀ボールをタッチして破裂させ、その破片でさらにほかのボールを破裂させる。

ユルい ののののの~ちょっと、ゲシュタルト崩壊



◀画面いっぱいに表示された「の」から仲間外れを探そう。ゲシュタルト崩壊!

熱中 コネクトブロックパズル lite



◀核となるブロックと同じ色のブロックをどんどんつなげて大きくしていこう。

熱中 ホワイトジグソーパズル -LITE-



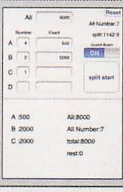
◀白いジグソーパズルのピースを、枠内に置き、ほかのピースと合わせていこう。

ユルい A turkey -Let's eat-



◀テーブルの真ん中に置かれたターキーを連打して、素早く食べる。シンプル。

ツール ざっくり割勘



◀みんなでご飯を食べたけど、1人あたりいくらかわからない。そんなときに。

ユルい i刺身 Lite



◀次々に流れてくる刺身の盛り合わせの真ん中に菊の花を乗せていく。シュール。

熱中 52Anthem



◀最初に出したカードから、同じ番号か同じマークのカードを取っていこう。

熱中 i二角取り lite



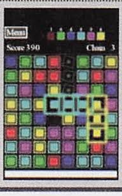
◀「四川省」とも呼ばれる麻雀牌を使ったパズルです。おもしろさは証明済み。

熱中 i節分 -Setsubun-



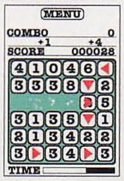
◀画面上からやってくる鬼に、下から豆を撃ち込もう。これが現代の節分!

熱中 GeoBlocks



◀ブロックをタッチして回転させ、同じ色が3つ並べば消せる仕組みです。

熱中 ARROW 10



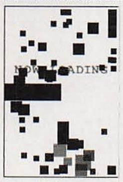
◀矢印をスライドさせると数字が消える。カードを多く消して10になれば高得点。

熱中 カウントダイスパズル LITE



◀サイコロを使ったパズルゲーム。サイコロを回して同じ数字を並べて消そう。

ユルい NOW LOADING



◀左から伸びてくる黒いバーが画面右にたどり着かないように叩く。それだけ!

熱中 i大富豪 lite



◀もはや説明不要の大富豪。手札から強いカードを出して、トップを目指せ。

RucKyGAMESさんが語るゲーム制作の秘訣

アイデアは日常生活を送ってるときにふと思いつきます。おそらく天からの贈り物でしょうね、適当ですが。また、RucKyGAMESのゲームは自分との戦いになってます。ネットランキングを見ていると自分の想定を超える人たちがたくさんいて、人間ってすごいなぁって思うのです。霊長類ってすごい。

New Soft Schedule

新作ソフトスケジュール with ピックアップタイトル

With Pick Up Titles

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはタイトル名、価格、ジャンルなどに変更があったものです。
※価格はすべて税込です。ソフト名の頭にある丸囲みの数字は、P.146の読者アンケート記入の際にご利用ください。

ニンテンドーDS

3月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
1	3/24	ナナミの教えてEnglish DS ~めざせTOEIC TESTマスター~	メディアファイブ	¥3800/ETC
2	3/31	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル	スクウェア・エニックス	¥4440/RPG
3	3/31	技術評論社監修 基本情報技術者DS	ファースト	¥5040/ETC

4月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
4	4/7	君に届け ~伝えるキモチ~	バンダイナムコゲームス	¥5040/AVG
5	4/7	君に届け ~伝えるキモチ~ 限定BOX 君に届けスペシャル	バンダイナムコゲームス	¥6615/AVG
6	4/7	マル合格資格奪取!2011年度版 行政書士試験	メディアファイブ	¥4200/ETC
7	4/14	コスメちっく☆パラダイス ~プリンセスライフ~	GAE	¥3990/AVG
8	4/21	ロックマン ゼロ コレクション(NEW Best Price! 2000)	カプコン	¥2100/ACT
9	4/21	Original story from FAIRY TAIL 激突!カルディア大聖堂	ハドソン	¥5229/ACT
10	4/21	名探偵コナン 蒼き宝石の輪舞曲	バンダイナムコゲームス	¥5040/AVG
11	4/21	バトル&ゲット! ポケモンタイピングDS	発売:(株)ポケモン 販売:任天堂	¥5800/ACT
12	4/21	東大将棋 名人戦道場DS	毎日コミュニケーションズ	¥5040/TBL
13	4/28	薄桜鬼 遊戯録 DS	アイディアファクトリー	¥5040/AVG
14	4/28	薄桜鬼 遊戯録 DS 限定版	アイディアファクトリー	¥7140/AVG
15	4/28	きれいずきん生活2	日本コロムビア	¥5040/A・AVG

5月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
16	5/26	ゴースト トリック(NEW Best Price! 2000)	カプコン	¥2100/AVG
17	5/26	RED STONE DS ~赤き意志に導かれし者たち~	ゲームオン	¥5040/RPG
18	5/26	トレジャーリポート 機械じかけの遺産	バンダイナムコゲームス	¥5040/AVG

6月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
19	6月	真・翡翠の雫 緋色の欠片2 DS	アイディアファクトリー	¥5040/AVG
20	6月	真・翡翠の雫 緋色の欠片2 DS 限定版	アイディアファクトリー	¥7140/AVG

春発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
21	春	ミステリールーム	レベルファイブ	価格未定/AVG

7月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
22	7/14	ココロノココロン	バンダイナムコゲームス	¥5040/AVG

夏発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
23	夏	ティンカー・ベルと妖精の家	ディズニー・インタラクティブ・スタジオ	¥5040/AVG

2011年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
24	2011年	ハンサム×English イギリスに恋して	インテリジェントデザイン	¥5040/AVG
25	2011年	ようこそ イルカパークへ	スターフィッシュ・エスディ	¥5040/ETC
26	2011年	カービィ(仮)	任天堂	価格未定/ACT

発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
27	発売日未定	アクションゲーム(仮)	アルファ・ユニット	価格未定/ACT
28	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社	価格未定/ACT
29	発売日未定	キャンピングママ+パパ	オフィスクリエイト	価格未定/ETC
30	発売日未定	ゲットアンプドDS	サイバーステップ	価格未定/FTG
31	発売日未定	プロフェッショナルレスリング(仮)	スパイク	価格未定/SPG
32	発売日未定	デトロイト・メタル・シティDS~デス・シャウト~	ディースリー・パブリッシャー	¥5040/ETC
33	発売日未定	アクションゲーム(仮)	ナウプロダクション	価格未定/ACT

ニンテンドー3DS

3月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
34	3/24	ザ・シムズ 3	エレクトロニック・アーツ	¥4980/SLG
35	3/24	ガンダム ザ・スリーディーバトル	バンダイナムコゲームス	¥6090/ACT
36	3/24	ラビッツ タイム・トラベル	ユービーアイソフト	¥5040/ACT
37	3/31	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II	アークシステムワークス	¥5229/FTG
38	3/31	プロ野球スピリッツ 2011	KONAMI	¥5800/SPG
39	3/31	NARUTO-ナルト-疾風伝 忍立体絵巻! 最強忍界決戦!!	タカラトミー	¥5040/ACT
40	3/31	ウイルスシューターXX	ドラス	¥2993/STG
41	3/31	ニコリの数独3D ~8つのパズルで1000問~	ハムスター	¥3990/PZG
42	3/31	プロ野球 ファミスタ2011	バンダイナムコゲームス	¥6090/SPG

4月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
43	4/7	空間さがしもの系 脳力開発 3D脳トレーニング	IEインスティテュート	¥3990/ETC
44	4/7	Cubic Ninja(キュービック ニンジャ)	AQインタラクティブ	¥3990/ACT
45	4/7	ワンピース アンリミテッドクルーズ スペシャル	バンダイナムコゲームス	¥6090/A・AVG
46	4/14	パイロットウイングス リゾート	任天堂	¥4800/ACT
47	4/28	デカスポルタ 3Dスポーツ	ハドソン	¥5040/SPG

5月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
48	5/19	テイルズ オブ ジ アビス	バンダイナムコゲームス	¥6090/RPG
49	5/19	ゴーストリコン シャドー ウォー	ユービーアイソフト	¥6090/SLG

6月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
50	6/2	数独と3つのパズル~ニコリのパズルバラエティ~	ハドソン	¥3990/PZG
51	6/2	タッチ! ダブルペンスポーツ	バンダイナムコゲームス	¥4800/SPG
52	6/9	FISH ON	アスキー・メディアワークス	価格未定/SPG
53	6/9	Fishing 3D	ディースリー・パブリッシャー	¥5040/未定
54	6/23	アンチェインブレイズ レクス	フリュー	¥6090/RPG
55	6/23	Fish Eyes 3D	マーベラスエンターテイメント	価格未定/SPG

春発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
56	春	ドクターロートレックと忘却の騎士団	KONAMI	価格未定/AVG
57	春	スーパーブラックバス 3Dファイト	スターフィッシュ・エスディ	価格未定/SPG
58	春	ドリームトリガー3D	ディースリー・パブリッシャー	価格未定/未定
59	春	ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D	任天堂	価格未定/A・AVG
60	春	アニマルリゾート 動物園をつくろう!!	マーベラスエンターテイメント	価格未定/ETC
61	春	タンクビート3(仮)	マイルストーン	価格未定/ACT
62	春	もっと目で右脳を鍛える速読術3(仮)	マイルストーン	価格未定/ETC
63	春	ドライバー 3D(仮)	ユービーアイソフト	価格未定/RCG
64	春	ランナバウト for Nintendo 3DS(仮)	ロケットカンパニー	価格未定/ACT

夏発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
65	夏	Earthpedia(仮)	学研教育出版	価格未定/ETC
66	夏	ピチレモンアイドルデビュー(仮)	カルチャーブレーン	価格未定/SLG
67	夏	びっくり! とびだす! 魔法のペン(仮)	GAE	価格未定/AVG
68	夏	大戦略 for ニンテンドー3DS(仮)	システムソフト・アルファー	価格未定/SLG
69	夏	ビックリマン漢熟覇王 三位動乱戦創紀	日本一ソフトウェア	価格未定/TBL
70	夏	テトリス アクシス(仮)	ハドソン	価格未定/PZG
71	夏	カラス3D(仮)	マイルストーン	価格未定/STG

秋発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
72	秋	ZAOO	デジタルワークスエンターテインメント	価格未定/ACT
73	秋	死神鬼	デジタルワークスエンターテインメント	価格未定/ACT

冬発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
74	冬	A列車で行こう 3D(仮)	アートディンク	価格未定/SLG
75	冬	スライムもりもりドラゴンクエスト3 大海賊としっぽ団	スクウェア・エニックス	価格未定/A・AVG

2011年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
76	2011年	薄桜鬼3D(仮)	アイディアファクトリー	価格未定/AVG
77	2011年	剣と魔法と学園モノ。3D(仮)	アクワイア	価格未定/RPG
78	2011年	デビルサバイバー オーバークロック	アトラス	価格未定/S・RPG
79	2011年	SRPG(仮)	アルファ・ユニット	価格未定/S・RPG
80	2011年	かわいい仔犬3D(仮)	エム・ティー・オー	価格未定/SLG
81	2011年	Project ラブプラス for Nintendo 3DS	KONAMI	価格未定/ETC
82	2011年	METAL GEAR SOLID SNAKE EATER	KONAMI	価格未定/ACT
83	2011年	新・光神話 パルテナの鏡	任天堂	価格未定/STG
84	2011年	STARFOX64 3D	任天堂	価格未定/STG
85	2011年	OMEGA FIVE(オメガファイブ)(仮)	ハドソン	価格未定/未定
86	2011年	コロリンパシリーズ(仮)	ハドソン	価格未定/未定
87	2011年	BONK(仮)	ハドソン	価格未定/未定
88	2011年	BOMBERMAN(仮)	ハドソン	価格未定/ACT
89	2011年	キャバ嬢っぴ for Nintendo 3DS	レベルファイブ	価格未定/RPG
90	2011年	ファンタジーライフ	レベルファイブ	価格未定/RPG
91	2011年	メダロット for Nintendo 3DS(仮)	ロケットカンパニー	価格未定/RPG

2012年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
92	2012年	シミュレーションRPGプロジェクト(仮)	イメージエポック	価格未定/S・RPG

発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
93	発売日未定	真・女神転生シリーズ	アトラス	価格未定/未定
94	発売日未定	世界樹の迷宮シリーズ	アトラス	価格未定/未定
95	発売日未定	ペルソナシリーズ	アトラス	価格未定/未定
96	発売日未定	天空の機士ロデア	角川ゲームス	価格未定/ACT
97	発売日未定	バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D	カプコン	価格未定/ACT
98	発売日未定	バイオハザード リベレーションズ	カプコン	価格未定/A・AVG
99	発売日未定	ロックマン DASH 3 PROJECT	カプコン	価格未定/RPG
100	発売日未定	真・三國無双(仮)	コーエーテクモゲームス	価格未定/ACT
101	発売日未定	DEAD OR ALIVE Dimensions	コーエーテクモゲームス	¥6090/FTG
102	発売日未定	NINJA GAIDEN(仮)	コーエーテクモゲームス	価格未定/ACT
103	発売日未定	キングダム ハーツ 3D [ドリーム ドロップ ディスタンス]	スクウェア・エニックス	価格未定/RPG
104	発売日未定	チョコボレーシング 3D(仮)	スクウェア・エニックス	価格未定/RCG
105	発売日未定	SONIC(仮)	セガ	価格未定/未定
106	発売日未定	ぼくは航空管制官 羽田(仮)	ソニックパワード	価格未定/PZG
107	発売日未定	リカちゃん	タカラトミー	価格未定/未定
108	発売日未定	スーパーマリオ(仮)	任天堂	価格未定/ACT
109	発売日未定	スティールダイバー	任天堂	¥4800/ACT
110	発売日未定	どうぶつの森(仮)	任天堂	価格未定/ETC
111	発売日未定	ペーパーマリオ(仮)	任天堂	価格未定/RPG
112	発売日未定	マリオカート(仮)	任天堂	価格未定/RCG
113	発売日未定	エースコンバット 3D(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT
114	発売日未定	スーパーロボット・シリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/未定
115	発売日未定	ドラゴンボール・シリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/未定
116	発売日未定	パックマン&ギャラガ ディメンションズ	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT
117	発売日未定	牧場物語 3D(仮)	マーベラスエンターテイメント	価格未定/SLG
118	発売日未定	イナズマイレブンGO	レベルファイブ	価格未定/RPG
119	発売日未定	タイムトラベラーズ	レベルファイブ	価格未定/AVG
120	発売日未定	レイトン教授VS逆転裁判	レベルファイブ	価格未定/AVG

Wii

3月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
121	3/24	遊戯王ファイブディーズ デュエルトランサー	KONAMI	¥8379/ETC
122	3/24	テイルズ オブ グレイセス(みんなのおすすめセレクション)	バンダイナムコゲームス	¥2800/RPG
123	3/24	イケニエノヨル	マーベラスエンターテイメント	¥6090/AVG
124	3/24	ルーンファクトリー フロンティア(みんなのおすすめセレクション)	マーベラスエンターテイメント	¥2800/SLG

4月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
125	4/7	アースシーカー	角川ゲームス	¥7140/ACT
126	4/21	バイオハザード/ダークサイド・クロニクルズ(Best Price!)	カプコン	¥2990/STG
127	4/21	ビリーズブートキャンプ Wiiでエンジョイダイエット!	ロケットカンパニー	¥6090/ACT

春発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
128	春	パンドラの塔 君のもとへ帰るまで	任天堂	価格未定/未定

夏発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
129	夏	イナズマイレブン ストライカーズ	レベルファイブ	¥5980/ACT

2011年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
130	2011年	ゼルダの伝説 スカイウォードソード	任天堂	価格未定/A・AVG
131	2011年	零 新作(仮)	任天堂	価格未定/AVG
132	2011年	星のカービィ 新作(仮)	任天堂	価格未定/ACT
133	2011年	リズム天国(仮)	任天堂	価格未定/ETC

ジャンルの表記　ACT:アクション　FTG:対戦格闘　STG:シューティング　SLG:シミュレーション　RPG:ロールプレイング　A・RPG:アクション・ロールプレイング　S・RPG:シミュレーション・ロールプレイング
RCG:レース　PZG:パズル　SPG:スポーツ　AVG:アドベンチャー　A・AVG:アクション・アドベンチャー　TBL:テーブル　ETC:その他

注目タイトル PICK UP！

DS トレジャーリポート 機械じかけの遺産 5/26

●バンダイナムコゲームス ●¥5,040（税込） ●AVG

世界をまたにかけた"冒険ミステリー"が始まる！

人気冒険小説作家の失踪事件を調べる、新聞記者のジョンと新人カメラマンのエミリー。彼らは真相を追ううちに、18世紀末の富豪が残したという遺産をめぐる冒険に巻き込まれていく。本作は、画面に隠された仕掛けや情報を探し出す"調査"、その仕掛けや暗号の謎を解く"ナゾトキ"の2パートで進行するAVG。美麗なアニメーションやカットインで演出される物語に注目！



世界中に散らばるドラマとナゾの数々

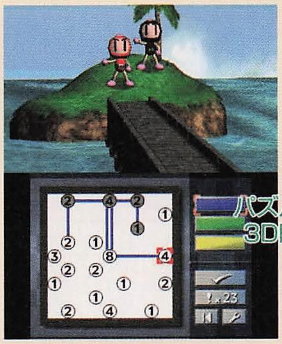
◀個性的な主人公たちが活躍する調査パート。さまざまな事件を探りながら、物語とナゾトキの一体感を楽しもう！

3DS 数独と3つのパズル ～ニコリのパズルバラエティ～ 6/2

●メーカー ●¥3,990（税込） ●PZG

4つのペンシルパズルが3DSで楽しめる

パズル制作の老舗「ニコリ」のペンシルパズル4種（全600問）を収録したヨクバリPZGが登場！ 世界の脳を刺激し続ける、定番パズルになった「数独」をはじめ、「四角に切れ」「橋をかけろ」「美術館」といった、思考性の異なるペンシルパズルが楽しめる。チュートリアル機能も搭載されており、初心者も安心して遊べる1本だ。



パズルを盛り上げる3D映像の演出も！

◀「橋をかけろ」ではボンバーマンが登場するなど、パズル中もさまざまな映像が流れる。

3DS PSP アンチェインブレイズ レクス 6/23

●フリュー ●¥6,090（税込） ●RPG

モンスターを従え、女神の試練に挑め！

本作は、人間の姿にされた竜皇ファングが、元の姿を取り戻すため、ほかのモンスターの仲間と協力しながら女神の試練に挑む、3DダンジョンRPG。ターン制となる戦闘では、仲間4人の能力を生かし、ダンジョンに仕掛けられた試練に立ち向かおう。また、出現するモンスターは"アンチェイン"することで捕獲でき、さらにそのモンスターを"フォロワー"として参加させることが可能。攻撃や防御をサポートしてくれるフォロワーを集めながら、クリアを目指そう！



◀登場キャラクターのデザイン、BGMやシナリオなど、著名クリエイターが多数参加！

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
192	4/28	パタポン3（DL版）	SCE	¥3800／A・RPG（※1）
193	4/28	Starry☆Sky ～in Winter～ Portable	honeybee	¥3129／AVG
194	4/28	Starry☆Sky ～in Winter～ Portable 限定版	honeybee	¥5040／AVG
195	4月	どきどきすいこでん	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥6090／SLG
196	4月	どきどきすいこでん（DL版）	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥4800／SLG（※1）
197	4月	パチパラSLOT ～パチスロスーパー海物語 IN 沖縄～	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥5040／SLG
198	4月	パチパラSLOT ～パチスロスーパー海物語 IN 沖縄～（DL版）	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥3800／SLG（※1）

5月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
199	5/12	涼宮ハルヒの追想	バンダイナムコゲームス	¥6279／AVG
200	5/12	涼宮ハルヒの追想 初回受注限定生産版「長門有希の落し物BOX」	バンダイナムコゲームス	¥10479／AVG
201	5/19	グングニル －魔槍の軍神と英雄戦争－	アトラス	¥6279／S・RPG
202	5/26	ToHeart2 ダンジョントラベラーズ	アクアプラス	¥5040／RPG
203	5/26	ToHeart2 ダンジョントラベラーズ 初回限定版	アクアプラス	¥11340／RPG
204	5/26	とある科学の超電磁砲	アスキー・メディアワークス	¥6279／AVG
205	5/26	とある科学の超電磁砲 初回限定版	アスキー・メディアワークス	¥9429／AVG
206	5/26	いざ、出陣!恋戦	QuinRose／GignoSystem Japan	¥5985／AVG
207	5/26	いざ、出陣!恋戦 豪華版	QuinRose／GignoSystem Japan	¥8925／AVG
208	5/26	出撃!! 乙女たちの戦場2	システムソフト・アルファー	¥6090／SLG
209	5/26	出撃!! 乙女たちの戦場2 プレミアムエディション	システムソフト・アルファー	¥8190／SLG
210	5/26	メモリーズオフ ゆびきりの記憶	5pb.	¥6090／AVG
211	5/26	メモリーズオフ ゆびきりの記憶 限定版	5pb.	¥8925／AVG
212	5/26	ダンボール戦機	レベルファイブ	¥5980／RPG

6月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
213	6/23	マザーグースの秘密の館	QuinRose	¥5985／AVG
214	6/23	マザーグースの秘密の館 豪華版	QuinRose	¥8925／AVG
215	6/23	アンチェインブレイズ レクス	フリュー	¥6090／RPG
216	6/30	シュタインズ・ゲート	角川書店	¥6090／AVG
217	6/30	シュタインズ・ゲート 限定版	角川書店	¥8190／AVG
218	6/30	エルミナージュⅢ ～暗黒の使徒と太陽の宮殿～	スターフィッシュ・エスディ	¥6090／RPG
219	6月	猛獣使いと王子様 ポータブル	アイディアファクトリー	¥5040／AVG
220	6月	猛獣使いと王子様 ポータブル 限定版	アイディアファクトリー	¥7140／AVG

春発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
221	春	ましろ色シンフォニー mutsu-no-hana	COMFORT	価格未定／AVG

7月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
222	7/28	クイーンズゲイト スパイラルカオス	バンダイナムコゲームス	¥6279／S・RPG
223	7/28	クイーンズゲイト スパイラルカオス 数量限定生産版「激乱パック」	バンダイナムコゲームス	¥10479／S・RPG
224	7月	ヒイロノカケラ 新玉依姫伝承 -Piece of Future-	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
225	7月	ヒイロノカケラ 新玉依姫伝承 -Piece of Future- 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
226	7月	ヒイロノカケラ 新玉依姫伝承 -Piece of Future- ツインパック	アイディアファクトリー	¥9240／AVG

8月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
227	8/18	文明開華 葵座異聞録	フリュー	価格未定／AVG
228	8月	月華繚乱ROMANCE	アイディアファクトリー	価格未定／AVG
229	8月	月華繚乱ROMANCE 限定版	アイディアファクトリー	価格未定／AVG

9月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
230	9/29	英雄伝説 碧の軌跡	日本ファルコム	価格未定／RPG
231	9/29	英雄伝説 碧の軌跡 ドラマCD同梱版	日本ファルコム	¥7980／RPG
232	9/29	英雄伝説 碧の軌跡 完全予約限定版	日本ファルコム	¥9240／RPG

夏発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
233	夏	二世の契り 想い出の先へ	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
234	夏	二世の契り 想い出の先へ 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
235	夏	BROTHERS CONFLICT Passion Pink	アイディアファクトリー	¥6090／SLG
236	夏	BROTHERS CONFLICT Passion Pink 限定版	アイディアファクトリー	価格未定／SLG
237	夏	デュラララ!! 3way standoff -alley-	アスキー・メディアワークス	価格未定／AVG
238	夏	さかあがりハリケーンPortable	アルケミスト	¥7140／AVG
239	夏	さかあがりハリケーンPortable 限定版	アルケミスト	価格未定／AVG
240	夏	ブラック★ロックシューター THE GAME	イメージエポック	¥6279／RPG
241	夏	ブラック★ロックシューター THE GAME ホワイトプレミアムBOX	イメージエポック	¥10479／RPG
242	夏	フォトカノ	角川ゲームス	¥7140／SLG
243	夏	戦国BASARA クロニクルヒーローズ	カプコン	価格未定／ACT
244	夏	武装神姫 バトルマスターズ Mk.2	KONAMI	価格未定／ACT
245	夏	ファイナルファンタジー 零式	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG
246	夏	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!7 EURO PLUS	セガ	価格未定／SLG
247	夏	死神と少女	TAKUYO	価格未定／AVG
248	夏	STORM LOVER 夏恋!!	ディースリー・パブリッシャー	価格未定／AVG
249	夏	コープスパーティー Book of Shadows	5pb.	価格未定／AVG

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
134	2011年	DECA SPORTA 4（デカスポルタ4）	ハドソン	価格未定／未定

発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
135	発売日未定	アクションゲーム（仮）	エポック社	価格未定／ACT
136	発売日未定	天空の機士ロデア	角川ゲームス	価格未定／ACT
137	発売日未定	JUST DANCE 2	任天堂	価格未定／ACT
138	発売日未定	007 ゴールデンアイ	任天堂	価格未定／ACT
139	発売日未定	100語でスタート! 英会話（仮）	任天堂	価格未定／ETC
140	発売日未定	アクションゲーム（仮）	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT
141	発売日未定	マイケル・ジャクソン ザ・エクスペリエンス	ユービーアイソフト	価格未定／ACT

PlayStation Portable

3月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
142	3/24	学園ヘタリア Portable	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
143	3/24	学園ヘタリア Portable 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
144	3/24	プロ野球スピリッツ 2011	KONAMI	¥5980／SPG
145	3/24	プロ野球スピリッツ 2011（DL版）	KONAMI	¥5500／SPG（※1）
146	3/24	ファイナルファンタジーⅣ コンプリートコレクション	スクウェア・エニックス	¥5980／RPG
147	3/24	ファイナルファンタジーⅣ コンプリートコレクション（DL版）	スクウェア・エニックス	¥4980／RPG（※1）
148	3/24	SPLIT SECOND -スプリットセカンド-	ディズニー・インタラクティブ・スタジオ	¥5480／RCG
149	3/24	クラシックダンジョンX2	日本一ソフトウェア	¥4179／A・RPG
150	3/24	クラシックダンジョンX2（DL版）	日本一ソフトウェア	¥3000／A・RPG（※1）
151	3/24	イース スーパープライスセット	日本ファルコム	¥9240／RPG
152	3/24	一騎当千 XROSS IMPACT（Best Collection）	マーベラスエンターテイメント	¥2940／ACT
153	3/24	一騎当千 XROSS IMPACT（Best Collection）（DL版）	マーベラスエンターテイメント	¥2400／ACT（※1）
154	3/31	BLAZBLUE　CONTINUUM SHIFT Ⅱ	アークシステムワークス	¥5229／FTG
155	3/31	エビコレ+ アマガミ	角川ゲームス	¥5040／SLG
156	3/31	エビコレ+ アマガミ Limited Edition	角川ゲームス	¥8190／SLG
157	3/31	涼宮ハルヒちゃんの麻雀	角川書店	¥6279／AVG
158	3/31	涼宮ハルヒちゃんの麻雀 DXパック	角川書店	¥9429／AVG
159	3/31	クローバーの国のアリス ～Wonderful Wonder World～	QuinRose UnderGarden	¥5985／AVG
160	3/31	クローバーの国のアリス ～Wonderful Wonder World～ 豪華版	QuinRose UnderGarden	¥8925／AVG
161	3/31	お姉チャンバラSPECIAL	ディースリー・パブリッシャー	¥5040／ACT

4月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
162	4/7	Are you Alice?	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
163	4/7	Are you Alice? 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
164	4/7	ガーネット・クレイドル ポータブル ～鍵の姫巫女～	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
165	4/7	ガーネット・クレイドル ポータブル ～鍵の姫巫女～ 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
166	4/7	Princess Frontier Portable	アルケミスト	¥7140／AVG
167	4/7	Princess Frontier Portable 限定版	アルケミスト	¥9429／AVG
168	4/7	地球防衛軍2 PORTABLE	ディースリー・パブリッシャー	¥5040／STG
169	4/7	地球防衛軍2 PORTABLE ダブル入隊パック	ディースリー・パブリッシャー	¥6279／STG
170	4/14	AKIBA'S TRIP（アキバズトリップ）	アクワイア	¥5670／A・AVG
171	4/14	AKIBA'S TRIP（アキバズトリップ）（DL版）	アクワイア	¥4500／A・AVG（※1）
172	4/14	ペルソナ2 罪	アトラス	¥6279／RPG
173	4/14	ペルソナ2 罪（DL版）	アトラス	¥4980／RPG（※1）
174	4/14	ラストランカー（Best Price!）	カプコン	¥2100／RPG
175	4/14	ラストランカー（Best Price!）（DL版）	カプコン	¥1600／RPG（※1）
176	4/14	第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇	バンダイナムコゲームス	¥7329／S・RPG
177	4/14	第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇 スペシャルZⅡ-BOX	バンダイナムコゲームス	¥7854／S・RPG
178	4/21	モンハン日記 ぽかぽかアイルー村（PSP the Best）	カプコン	¥3990／ETC
179	4/21	S.Y.K ～蓮咲伝～ Portable	アイディアファクトリー	¥5040／AVG
180	4/21	S.Y.K ～蓮咲伝～ Portable 限定版	アイディアファクトリー	¥7140／AVG
181	4/21	S.Y.K ～蓮咲伝～ Portable ツインパック	アイディアファクトリー	¥9240／AVG
182	4/21	SNK アーケードクラシックス ゼロ	SNKプレイモア	¥5040／ETC
183	4/21	ガチトラ! ～暴れん坊教師 in High School～	スパイク	¥5229／A・AVG
184	4/21	ガチトラ! ～暴れん坊教師 in High School～（DL版）	スパイク	¥4200／A・AVG（※1）
185	4/28	乙女はお姉さまに恋してるPortable ～2人のエルダー～	アルケミスト	¥7329／AVG
186	4/28	乙女はお姉さまに恋してるPortable ～2人のエルダー～ 限定版	アルケミスト	¥9429／AVG
187	4/28	最後の約束の物語	イメージエポック	¥6279／RPG
188	4/28	あさき、ゆめみし	QuinRose／澪	¥5985／AVG
189	4/28	あさき、ゆめみし 豪華版	QuinRose／澪	¥8925／AVG
190	4/28	エルミナージュ Original ～闇の巫女と神々の指輪～	スターフィッシュ・エスディ	¥5040／RPG
191	4/28	パタポン3	SCE	¥4980／A・RPG

※1："PlayStation Store"配信タイトルです。

363	発売日未定	MLB 2K11	Take-Two Interactive Japan	¥6090／SPG
364	発売日未定	トップスピン4	Take-Two Interactive Japan	¥6090／SPG
365	発売日未定	ナグザットプラン(仮)	デジタル・ゲイン	価格未定／AVG
366	発売日未定	新機軸アクションゲーム	ナウプロダクション	価格未定／ACT
367	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定／RPG
368	発売日未定	経営シミュレーション(仮)	ハムスター	価格未定／SLG
369	発売日未定	エースコンバット アサルト・ホライゾン	バンダイナムコゲームス	価格未定／STG
370	発売日未定	新スポーツゲーム	バンダイナムコゲームス	価格未定／SPG
371	発売日未定	ダンシングアイ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／PZG
372	発売日未定	プロジェクト ディー	マイケルソフト	価格未定／RPG
373	発売日未定	ゴーストリコン フューチャーソルジャー	ユービーアイソフト	価格未定／STG
374	発売日未定	マイケル・ジャクソン ザ・エクスペリエンス	ユービーアイソフト	価格未定／ACT
375	発売日未定	レッド・デッド・リデンプション:アンデッド ナイトメア(DL版)	ロックスター・ゲームス	¥3800／A・AVG(※1)
376	発売日未定	麻雀王	童	価格未定／TBL

PlayStation 2

3月発売予定のソフト

377	3/31	エビコレ+ アマガミ	角川ゲームス	¥3990／SLG
378	3/31	エビコレ+ アマガミ Limited Edition	角川ゲームス	¥7140／SLG

4月発売予定のソフト

379	4/28	真・恋姫†夢想 ～乙女繚乱☆三国志演義～	イエティ	¥15540／AVG
380	4/28	真・恋姫†夢想 ～乙女繚乱☆三国志演義～ 初回限定版	イエティ	¥20750／AVG

春発売予定のソフト

381	春	スカーレッドライダーゼクス-STARDUST LOVERS-	レッド・エンタテインメント	¥7140／AVG

夏発売予定のソフト

382	初夏	三国恋戦記～オトメの兵法!～	プロトタイプ	¥6825／AVG

2011年発売予定のソフト

383	2011年	楽園男子 -ビーストハーレム-(仮)	TAKUYO	価格未定／AVG

Xbox 360

3月発売予定のソフト

384	3/24	クライシス 2	エレクトロニック・アーツ	¥7665／STG
385	3/24	ESCHATOS(エスカトス)	キュート	¥6804／STG
386	3/24	オトメディウスX(エクセレント!)	KONAMI	¥7140／STG
387	3/24	アルカニア ゴシック 4	サイバーフロント	¥7140／A・RPG
388	3/24	ファイターズ アンケージ	日本マイクロソフト	¥5880／ACT

4月発売予定のソフト

389	4/7	nail'd(ネイルド)	サイバーフロント	¥7140／RCG
390	4/7	バレットソウル -弾魂-	5pb.	¥7350／STG
391	4/14	LOST PLANET 2(ロスト プラネット2)(Xbox 360 プラチナコレクション)	カプコン	¥2990／STG
392	4/14	CROSS†CHANNEL ～In memory of all people～	サイバーフロント	¥7140／AVG
393	4/14	CROSS†CHANNEL ～In memory of all people～ 限定版	サイバーフロント	¥9240／AVG
394	4/14	テストドライブ アンリミテッド 2	サイバーフロント	¥7140／RCG
395	4/14	WRC －FIA World Rally Championship	サイバーフロント	¥7140／RCG
396	4/14	HOMEFRONT(ホームフロント)	スパイク	¥7770／STG
397	4/20	モンスターハンター フロンティア オンライン フォワード.1 プレミアムパッケージ	カプコン	¥6090／ACT
398	4/20	モンスターハンター フロンティア オンライン フォワード.1 プレミアムパッケージ コレクターズエディション	カプコン	¥8190／ACT
399	4/28	ファントムブレイカー	5pb.	¥8190／FTG
400	4/28	ファントムブレイカー 初回限定版	5pb.	¥9975／FTG
401	4/28	エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	¥7980／ACT

5月発売予定のソフト

402	5/19	トリプルパック -Xbox LIVE アーケード コンピレーション-	日本マイクロソフト	¥2980／ETC
403	5/26	赤い刀 真	ケイブ	¥7140／STG
404	5/26	赤い刀 真 初回限定版	ケイブ	¥9240／STG
405	5/26	Brink	ベセスダ・ソフトワークス	¥7980／STG

6月発売予定のソフト

406	6/16	シュタインズ・ゲート 比翼恋理のだーりん	5pb.	¥6090／AVG
407	6/16	シュタインズ・ゲート 比翼恋理のだーりん 限定版	5pb.	¥9240／AVG
408	6/30	パワースマッシュ4	セガ	¥7140／SPG

春発売予定のソフト

409	春	code_18(仮)	サイバーフロント	価格未定／AVG

7月発売予定のソフト

303	7/7	inFAMOUS 2	SCE	¥5980／ACT

夏発売予定のソフト

304	初夏	フィアー3(仮)	ワーナー・ホーム・ビデオ	価格未定／STG
305	夏	ToHeart2 DX PLUS	アクアプラス	価格未定／AVG
306	夏	Shadows of the DAMNED(シャドウ オブ ザ ダムド)	エレクトロニック・アーツ	価格未定／ACT
307	夏	オペレーション フラッシュポイント レッド リバー	コードマスターズ	価格未定／STG
308	夏	EARTH DEFENSE FORCE : INSECT ARMAGEDON	ディースリー・パブリッシャー	¥7140／STG
309	夏	デューク ニューケム フォーエバー	Take-Two Interactive Japan	¥7140／STG
310	夏	DUNAMIS15(デュナミス フィフティーン)	5pb.	価格未定／AVG
311	夏	L.A.ノワール	ロックスター・ゲームス	価格未定／A・AVG

秋発売予定のソフト

312	初秋	ロード・オブ・ザ・リング ウォー イン ザ ノース(仮)	ワーナー・ホーム・ビデオ	価格未定／A・RPG
313	秋	デウスエクス	スクウェア・エニックス	価格未定／A・RPG
314	秋	MAX ANARCHY(マックス アナーキー)	セガ	価格未定／ACT
315	秋	バットマン アーカム・シティ(仮)	ワーナー・ホーム・ビデオ	価格未定／A・AVG

2011年発売予定のソフト

316	2011年	フォーチュン アテリアル -赤い約束-	角川書店	価格未定／AVG
317	2011年	水月弐 -すいげつ2-	GNソフトウェア	価格未定／AVG
318	2011年	水月弐 -すいげつ2- 限定版	GNソフトウェア	価格未定／AVG
319	2011年	ファイナルファンタジーXIII-2	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG
320	2011年	Sorcery(仮)	SCE	価格未定／A・RPG
321	2011年	TOKYO JUNGLE(仮)	SCE	価格未定／ACT
322	2011年	人喰いの大鷲トリコ	SCE	価格未定／未定
323	2011年	BLEACH ソウル・イグニッション	SCE	価格未定／ACT
324	2011年	テイルズ オブ エクシリア	バンダイナムコゲームス	価格未定／RPG
325	2011年	Knights Contract(ナイツコントラクト)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT
326	2011年	アーマード・コア V	フロム・ソフトウェア	価格未定／ACT
327	2011年	DARK SOULS(ダークソウル)	フロム・ソフトウェア	価格未定／A・RPG
328	2011年	The Elder Scrolls V: Skyrim	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／RPG
329	2011年	Hunted: The Demon's Forge	ベセスダ・ソフトワークス	¥7980／ACT
330	2011年	Rage	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／STG
331	2011年	Child of Eden	ユービーアイソフト	価格未定／STG
332	2011年	二ノ国 白き聖灰の女王	レベルファイブ	価格未定／RPG

発売日未定のソフト

333	発売日未定	Bipedal Movement Simulation	アートディンク	価格未定／SLG
334	発売日未定	ポンコツ浪漫大活劇バンピートロット2	アイレムソフトウェアエンジニアリング	価格未定／A・AVG
335	発売日未定	うたわれるもの2	アクアプラス	価格未定／S・RPG
336	発売日未定	ティアーズ・トゥ・ティアラ2	アクアプラス	価格未定／S・RPG
337	発売日未定	プロ麻雀極FINAL(仮)	アテナ	価格未定／TBL
338	発売日未定	真・女神転生シリーズ	アトラス	価格未定／未定
339	発売日未定	ダービースタリオン(仮)	エンターブレイン	価格未定／SLG
340	発売日未定	新規ロールプレイングゲーム	ガスト	価格未定／RPG
341	発売日未定	ASURA'S WRATH(アスラズラース)	カプコン	価格未定／ACT
342	発売日未定	ストリートファイター X 鉄拳	カプコン	価格未定／FTG
343	発売日未定	DmC Devil May Cry(ディーエムシー デビル メイ クライ)	カプコン	価格未定／ACT
344	発売日未定	メガマン ユニバース	カプコン	価格未定／ACT
345	発売日未定	和風剣術シリーズ	元気	価格未定／ACT
346	発売日未定	TROY無双	コーエーテクモゲームス	¥7560／ACT
347	発売日未定	仁王	コーエーテクモゲームス	価格未定／ACT
348	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI	価格未定／ACT
349	発売日未定	コミカル時代劇アクション	GAE	価格未定／ACT
350	発売日未定	コミカル時代劇シミュレーション	GAE	価格未定／SLG
351	発売日未定	戦争SLG(仮)	GAE	価格未定／SLG
352	発売日未定	トゥームレイダー	スクウェア・エニックス	価格未定／A・AVG
353	発売日未定	ファイナルファンタジーヴェルサスXIII	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG
354	発売日未定	ファイナルファンタジーXIV	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG
355	発売日未定	Dragon Age: Origins - Awakening(DL版)	スパイク	¥3500／RPG(※1)
356	発売日未定	BINARY DOMAIN(バイナリー ドメイン)	セガ	価格未定／ACT
357	発売日未定	龍が如く OF THE END	セガ	¥7980／A・AVG
358	発売日未定	ICO	SCE	価格未定／A・AVG
359	発売日未定	モーターストーム3	SCE	¥5980／RCG
360	発売日未定	ワンダと巨像	SCE	価格未定／A・AVG
361	発売日未定	AKARI プロジェクト(仮)	TAKUYO	価格未定／SLG
362	発売日未定	MASTER プロジェクト(仮)	TAKUYO	価格未定／A・RPG

冬発売予定のソフト

250	冬	BROTHERS CONFLICT Brilliant Blue	アイディアファクトリー	¥6090／SLG
251	冬	BROTHERS CONFLICT Brilliant Blue 限定版	アイディアファクトリー	価格未定／SLG

2011年発売予定のソフト

252	2011年	アムネシア	アイディアファクトリー	価格未定／AVG
253	2011年	アムネシア 限定版	アイディアファクトリー	価格未定／AVG
254	2011年	華ヤカ哉、我ガ一族 キネマモザイク	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
255	2011年	華ヤカ哉、我ガ一族 キネマモザイク 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
256	2011年	マスケティア	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
257	2011年	マスケティア 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
258	2011年	ワンド オブ フォーチュン2 ～時空に沈む黙示録～	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
259	2011年	ワンド オブ フォーチュン2 ～時空に沈む黙示録～ 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
260	2011年	日常(仮)	角川書店	価格未定／AVG
261	2011年	オレは少女漫画家	Giza10	価格未定／AVG
262	2011年	アルカナ・ファミリア -La storia della Arcana Famiglia-	COMFORT	価格未定／AVG
263	2011年	アルカナ・ファミリア -La storia della Arcana Famiglia- 限定版	COMFORT	価格未定／AVG
264	2011年	ヴァイスシュヴァルツ ポータブル	バンダイナムコゲームス	価格未定／ETC
265	2011年	あまつみそらに! 雲のはたてに	プロトタイプ	価格未定／AVG
266	2011年	勇者30 SECOND	マーベラスエンターテイメント	¥4980／RPG
267	2011年	勇者30 SECOND(DL版)	マーベラスエンターテイメント	¥4200／RPG(※1)

発売日未定のソフト

268	発売日未定	ランドストーカー(仮)	クライマックス	価格未定／RPG
269	発売日未定	アクションゲーム	タカラトミー	価格未定／ACT
270	発売日未定	MLB 2K11	Take-Two Interactive Japan	¥5040／SPG
271	発売日未定	SPLIT SECOND -スプリットセカンド-	ディズニー・インタラクティブ・スタジオ	¥5480／RCG
272	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定／S・RPG
273	発売日未定	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE -THE GEARS OF DESTINY-	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT
274	発売日未定	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE -THE GEARS OF DESTINY- 限定版	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT

PlayStation 3

3月発売予定のソフト

275	3/24	クライシス 2	エレクトロニック・アーツ	¥7665／STG
276	3/24	プロ野球スピリッツ 2011	KONAMI	¥7980／SPG
277	3/24	ガチンコヒーローズ	SCE	¥3980／ACT
278	3/31	まもるクンは呪われてしまった!～冥界活劇ワイド版～	サイバーフロント	¥6279／STG
279	3/31	まもるクンは呪われてしまった!～冥界活劇ワイド版～ 限定版	サイバーフロント	¥8925／STG
280	3/31	スロッター超マニア アントニオ猪木が元気にするパチスロ機	ドラス	¥6300／SLG

4月発売予定のソフト

281	4/7	nail'd(ネイルド)	サイバーフロント	¥7140／RCG
282	4/14	LOST PLANET 2(ロスト プラネット2)(PlayStation3 the Best)	カプコン	¥2990／STG
283	4/14	HOMEFRONT(ホームフロント)	スパイク	¥7770／STG
284	4/14	WRC －FIA World Rally Championship	サイバーフロント	¥7140／RCG
285	4/14	テストドライブ アンリミテッド 2	サイバーフロント	¥7140／RCG
286	4/21	世界最強銀星将棋 風雲龍虎雷伝	シルバースタージャパン	¥7800／TBL
287	4/21	ゴッド・オブ・ウォーIII(PlayStation3 the Best)	SCE	¥2980／STG
288	4/21	SOCOM 4:U.S. Navy SEALs	SCE	¥5980／STG
289	4/21	ぴっくりぱちんこ あしたのジョー KYORAKUコレクション Vol.1	ハックベリー	¥6930／SLG
290	4/21	CLANNAD -クラナド-	プロトタイプ	¥6720／AVG
291	4/21	レゴ ハリー・ポッター 第1章-第4章	ワーナー・ホーム・ビデオ	¥6800／A・AVG
292	4/21	レゴ ハリー・ポッター 第1章-第4章&ハリー・ポッターと死の秘宝 PART1 ブルーレイ(2枚組)同梱パック	ワーナー・ホーム・ビデオ	¥8800／A・AVG
293	4/28	エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	¥7980／ACT

5月発売予定のソフト

294	5/12	涼宮ハルヒの追想	バンダイナムコゲームス	¥7329／AVG
295	5/12	涼宮ハルヒの追想 初回受注限定生産版「長門有希の落し物BOX」	バンダイナムコゲームス	¥11529／AVG
296	5/26	緋色の欠片 愛蔵版 ～あかねいろの追憶～	アイディアファクトリー	¥7140／AVG
297	5/26	緋色の欠片 愛蔵版 ～あかねいろの追憶～ 限定版	アイディアファクトリー	¥9240／AVG
298	5/26	信長の野望・天道 with パワーアップキット	コーエーテクモゲームス	¥10290／SLG
299	5/26	Brink	ベセスダ・ソフトワークス	¥7980／STG

6月発売予定のソフト

300	6/23	メルルのアトリエ ～アーランドの錬金術士3～	ガスト	¥7140／RPG
301	6/23	メルルのアトリエ ～アーランドの錬金術士3～ プレミアムボックス	ガスト	¥10290／RPG
302	6/30	パワースマッシュ4	セガ	¥7140／SPG

※1:"PlayStation Store"配信タイトルです。 ※2:"Xbox LIVE アーケード"配信タイトルです。

注目タイトル PICK UP！

PS3 / Xbox 360 パワースマッシュ4 6/30

●セガ ●¥7,140（税込） ●SPG

今度の『パワスマ』は全身がコントローラ！

全世界で500万本以上出荷したリアルテニスゲーム『パワースマッシュ』シリーズ最新作がついに登場。"簡単操作でスーパープレイ"というコンセプトはそのままに、新機能を多数加えて大幅にパワーアップ。PlayStation MoveとKinectによる専用モードも搭載され、実際のテニスのような直感的なプレイも可能！



▲グレイトショットが決まればド派手な演出が挿入される。直観操作で誰でもスーパープレイヤーの気分になれる！

Xbox 360 トリプルパック -Xbox LIVE アーケード コンピレーション- 5/19

●日本マイクロソフト ●¥2,980（税込） ●ETC

最新の傑作ゲームを3本収録したヨクバリタイトル！

本作は、Xbox LIVE アーケードで人気を博した3本をパッケージにまとめた贅沢な作品。加減速と荷重移動を駆使するモトトライアルRCG『Trials HD』。ワンミスが命取りな極限の緊張感が支配するA・AVG『LIMBO』。そして爆発を自在に操る男の脱出劇を描いたACT『Splosion Man』が収録されている。



▲すべてダウンロードするより断然お得な価格設定！ 写真は『Trials HD』のもの。不安定な足場をバイクで駆け抜けろ！

PS3 / Xbox 360 Brink 5/26

●ベセスダ・ソフトワークス ●¥7,980（税込） ●STG

唯一無二のキャラクターでチームの勝利を目指せ！

海面上昇により海上都市で暮らす2つの派閥による、資源と存続を掛けたHotでCoolな戦を描くFPS『Brink』の発売日が決定！ 爽快な移動システム、モード間のシームレスな展開、そして個性的なキャラクターデザインが、今までのFPSでは味わえなかった新鮮な展開を演出する。プレイにも影響するキャラクターカスタマイズは斬新だ。



▲スピーディなアクションが生きる絶妙なバランスの16人対戦。派閥が決まったらクラスを選んで、チームを勝利に導け！

配信日未定のソフト

456	配信日未定	アイアムボクサー（仮）	グランプリ	価格未定／FTG
457	配信日未定	アステロイドベルト（仮）	グランプリ	価格未定／未定
458	配信日未定	スペースバブー（仮）	グランプリ	価格未定／未定
459	配信日未定	エアロドラム	ユードー	価格未定／ACT
460	配信日未定	殉職刑事!（仮）	ラックプラス	価格未定／A・AVG
461	配信日未定	白北高校 最速部!	ラックプラス	価格未定／SLG

PlayStation Network (PSP)

4月配信予定のソフト

462	4月	密室のサクリファイス～ミキ:ハイテンションナイト～	ディースリー・パブリッシャー	¥600／AVG

配信日未定のソフト

463	配信日未定	藤堂龍之介探偵日記シリーズ（仮）	アルティ	価格未定／未定

PlayStation Network (PS3)

3月配信予定のソフト

464	3月	バーン・ゾンビ・バーン	Kuju Entertainment	価格未定／ACT

春配信予定のソフト

465	春	PixelJunk lifelike	キュー・ゲームス	¥500／ETC
466	春	ダーククエスト ～Alliance～	ゲームロフト	価格未定／RPG
467	春	ゲットバス	セガ	¥1000／SLG
468	春	スペースチャンネル5 パート2	セガ	¥1000／ETC
469	春	Swarm（スウォーム）	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	価格未定／ACT

夏配信予定のソフト

470	夏	初音ミク -Project DIVA- ドリーミーシアター 2nd（仮）	セガ	価格未定／ETC

2011年配信予定のソフト

471	2011年	BLACKLIGHT:TANGO DOWN	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	価格未定／STG

配信日未定のソフト

472	配信日未定	シュヴァリエ・サーガ・タクティクス	イメージエポック	価格未定／S・RPG
473	配信日未定	オーナーズチョイス	ゲームリパブリック	価格未定／TBL
474	配信日未定	シャドウハンターズ	ゲームリパブリック	価格未定／TBL
475	配信日未定	トリックorトリート	ゲームリパブリック	価格未定／TBL
476	配信日未定	ムーンダイバー	スクウェア・エニックス	価格未定／ACT
477	配信日未定	Bass Fishing Life（バスフィッシングライフ）（仮）	ハドソン	価格未定／SPG
478	配信日未定	PC原人 ～巨大彗星だい接近!～	ハドソン	価格未定／ACT
479	配信日未定	Bomberman Live: Battlefest	ハドソン	¥1000／ACT
480	配信日未定	Real Boxing（リアルボクシング）（仮）	ハドソン	価格未定／SPG
481	配信日未定	ギャラガレギオンズ DX	バンダイナムコゲームス	価格未定／STG

Xbox LIVE アーケード

3月配信予定のソフト

482	3/30	星霜鋼機ストラニア	グレフ	800マイクロソフトポイント／SLG

冬配信予定のソフト

483	冬	トラブル☆ウィッチーズ ねぉ!	SNKプレイモア	800マイクロソフトポイント／STG

春配信予定のソフト

484	春	Swarm（スウォーム）	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	価格未定／ACT
485	春	ゲットバス	セガ	800マイクロソフトポイント／SLG
486	春	スペースチャンネル5 パート2	セガ	800マイクロソフトポイント／ETC
487	春	バンガイオーHD ミサイルフューリー	ディースリー・パブリッシャー	800マイクロソフトポイント／STG

2011年配信予定のソフト

488	2011年	NIN2-JUMP	ケイブ	価格未定／ACT

配信日未定のソフト

489	配信日未定	ムーンダイバー	スクウェア・エニックス	価格未定／ACT
490	配信日未定	Fire Pro Wrestling（仮）	日本マイクロソフト	価格未定／ACT
491	配信日未定	レイディアントシルバーガン	日本マイクロソフト	価格未定／STG
492	配信日未定	PC原人 ～巨大彗星だい接近!～	ハドソン	価格未定／ACT
493	配信日未定	ギャラガレギオンズ DX	バンダイナムコゲームス	価格未定／STG

夏発売予定のソフト

410	初夏	フィアー3（仮）	ワーナー・ホーム・ビデオ	価格未定／STG
411	夏	Shadows of the DAMNED（シャドウ オブ ザ ダムド）	エレクトロニック・アーツ	価格未定／ACT
412	夏	オペレーション フラッシュポイント: レッド リバー	コードマスターズ	価格未定／STG
413	夏	EARTH DEFENSE FORCE : INSECT ARMAGEDON	ディースリー・パブリッシャー	¥7140／ACT
414	夏	デューク ニューケム フォーエバー	Take-Two Interactive Japan	¥7140／STG
415	夏	Ever17	5pb.	¥7140／AVG
416	夏	DUNAMIS15（デュナミス フィフティーン）	5pb.	価格未定／AVG
417	夏	L.A.ノワール	ロックスター・ゲームス	価格未定／A・AVG

9月発売予定のソフト

418	9/22	Gears of War 3	日本マイクロソフト	価格未定／A・AVG

秋発売予定のソフト

419	初秋	ロード・オブ・ザ・リング ウォー イン ザ ノース（仮）	ワーナー・ホーム・ビデオ	価格未定／A・RPG
420	秋	デウスエクス	スクウェア・エニックス	価格未定／A・RPG
421	秋	MAX ANARCHY（マックスアナーキー）	セガ	価格未定／ACT
422	秋	マブラヴ	5pb.	価格未定／AVG
423	秋	マブラヴ オルタネイティヴ	5pb.	価格未定／AVG
424	秋	バットマン アーカム・シティ（仮）	ワーナー・ホーム・ビデオ	価格未定／ACT

2011年発売予定のソフト

425	2011年	ガン★ロコ	スクウェア・エニックス	価格未定／ACT
426	2011年	ファイナルファンタジーXIII-2	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG
427	2011年	RISE OF NIGHTMARES（ライズ オブ ナイトメア）	セガ	価格未定／AVG
428	2011年	codename D（仮）	日本マイクロソフト	価格未定／ACT
429	2011年	Haunt（仮）	日本マイクロソフト	価格未定／未定
430	2011年	Project Draco（仮）	日本マイクロソフト	価格未定／STG
431	2011年	Knights Contract（ナイツコントラクト）	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT
432	2011年	アーマード・コア V	フロム・ソフトウェア	価格未定／ACT
433	2011年	The Elder Scrolls V: Skyrim	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／RPG
434	2011年	Hunted: The Demon's Forge	ベセスダ・ソフトワークス	¥7980／ACT
435	2011年	Rage	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／STG
436	2011年	Child of Eden	ユービーアイソフト	価格未定／STG

発売日未定のソフト

437	発売日未定	ASURA'S WRATH（アスラズラース）	カプコン	価格未定／ACT
438	発売日未定	重鉄騎	カプコン	価格未定／未定
439	発売日未定	ストリートファイター X 鉄拳	カプコン	価格未定／FTG
440	発売日未定	DmC Devil May Cry（ディーエムシー デビル メイ クライ）	カプコン	価格未定／ACT
441	発売日未定	メガマン ユニバース	カプコン	価格未定／ACT
442	発売日未定	TROY無双	コーエーテクモゲームス	¥7560／ACT
443	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI	価格未定／ACT
444	発売日未定	トゥームレイダー	スクウェア・エニックス	価格未定／A・AVG
445	発売日未定	侍道オンライン（仮）	スパイク	価格未定／未定
446	発売日未定	Dragon Age: Origins - Awakening	スパイク	¥3990／RPG
447	発売日未定	BINARY DOMAIN（バイナリー ドメイン）	セガ	価格未定／ACT
448	発売日未定	MLB 2K11	Take-Two Interactive Japan	¥6090／SPG
449	発売日未定	トップスピン4	Take-Two Interactive Japan	¥6090／SPG
450	発売日未定	エースコンバット アサルト・ホライゾン	バンダイナムコゲームス	価格未定／STG
451	発売日未定	ゴーストリコン フューチャーソルジャー	ユービーアイソフト	価格未定／STG
452	発売日未定	マイケル・ジャクソン ザ・エクスペリエンス	ユービーアイソフト	価格未定／ACT
453	発売日未定	レッド・デッド・リデンプション:アンデッド・ナイトメア（DL版）	ロックスター・ゲームス	2500マイクロソフトポイント／A・AVG（※2）

DSiウェア

配信日未定のソフト

454	配信日未定	キャラ・パシャ! シュガーバニーズ	日本コロムビア	価格未定／ETC

Wiiウェア

2011年配信予定のソフト

455	2011年	エレメンタルマスターズ（仮）	クロフネゲームズ	価格未定／TBL

なつかしのレトロゲームを骨の髄までしゃぶり尽くす!!

レゲーの花道

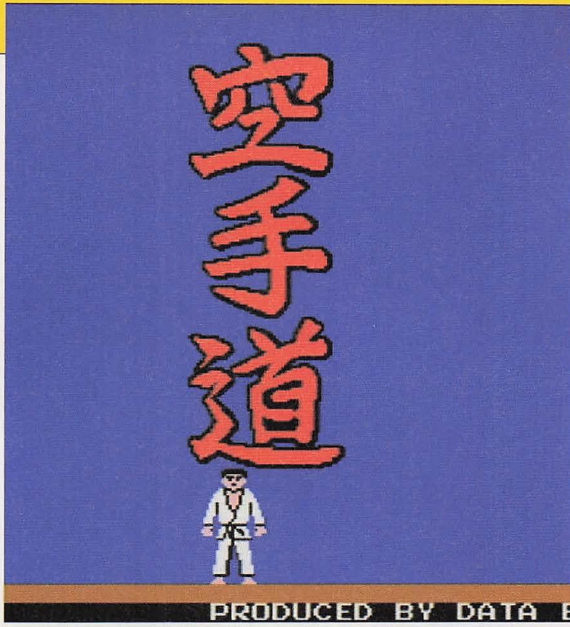
第5回

子供の頃に遊んだゲームを振り返りながら攻略していくこのコーナー。今回のタイトルは、昨今の格闘ゲームの源流といっても過言ではない名作、『空手道』をピックアップ！

今号のレゲー『空手道』

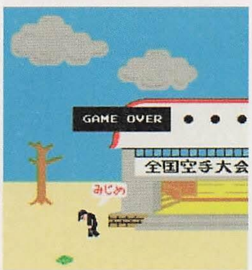
●アーケード ●1984年
●データイースト
●FTG ●1人用

1984年に発売されたアーケード初の本格派格闘ゲーム。1人用ではあるが、マンツーマンによる対戦形式、2本先取制など、現在の対戦型格闘の原型ともいえる要素が、ところどころに散りばめられている名作だ。当時としては珍しく音声を発し、リアルな挙動でキャラクターが動く。特に滑らかに動く美しいアニメーションは、クオリティが高く、今見てもまったく見劣りしない。レバー2本による操作方法は、むしろ新鮮にさえ感じるほどだ。





◀白い道着を着たほうが主人公。音声チップによる掛け声に加え、技のアニメーションが非常に滑らか。当時のインパクトはすごかったはずだ。



◀試合に負けてゲームオーバーになると、必要以上に落ち込んだ主人公が一言「みじめ」。当時人気だった小松政夫のギャグ。まさに昭和のゲーム。



滑らかなアニメーション



COLUMUN

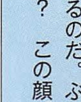
俺と『空手道』

主人公が時折見せる巨大な顔の真意とは？

記事担当：まっつ

俺と『空手道』の出会いは、確か地元にあったデパート「長崎屋」のゲームコーナー。当時は人間の声が出るゲームは珍しかったので、道場主の「始め！」とか「技あり！」といった声はとてもインパクトがあった。あと、全国大会の審判がタモリにそっくりなことにも衝撃を受けた。どうみてもタモリだった。今回、記事作成のために十数年ぶりにプレイしたが、やっぱりタモリにしか見えない。すごいタモリっぷりだと思う。そしてレバー2本による操作。同じレバー2本の『クレイジークライマー』はシンプルな操作だったが、本作はかなり複雑。最初はとまどったが、慣れていくうちに、とても手に馴染んでいくのが印象的だった。

ちなみに、このゲームをプレイしていていまだに疑問なのが、主人公のデカイ顔だ。ボーナスステージの演武をクリアした直後、たまに主人公の顔が巨大化するのである（右上参照）。一見すると喜んでいる顔だが、演武が失敗したときでもこの顔になることがあるため、これが本当に喜びを表している顔なのか疑わしい。そう考えると、単にふざけているような顔にも見えてくる。まるで角度によって表情が変化する能面のような気持ち悪さ……。ちなみにこの顔は、タイトルデモの演武シーンにも登場。仲間の失敗を笑ったり、演武の失敗シーンのあとに笑ったりと、いたるところでこの顔が出現。喜び？ あざけり？ 照れ隠し？ 今もって俺は、この表情の真意をつかみ取れないでいるのだ。ぶっちゃけ、怖くないですか？ この顔。



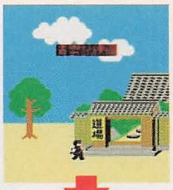
ファミコン版『空手道』はディスクシステムで

『空手道』は、1988年にディスクシステムからも発売されている。基本システムは同じだが、こちらはステージのバリエーションが豊富なのが特徴。

レバー2本で操作する本格派格闘ゲーム

『空手道』は、レバー2本を使うという今では珍しい操作形態のゲームだ。レバーの入力方向の組み合わせでさまざまな技を繰り出せる（下参照）。基本的に左レバーが体捌き、右レバーが攻撃方向という形になっている。攻撃が当たると審判により「技あり」か「一本」に判定され、先に2本を先取したほうが勝ちとなる（技ありは2回で1本扱い）。また、制限時間が過ぎるとポイントが優勢なほうが勝ちとなる（同点だと相手の勝ち）。

青雲試練編



▶ゲーム開始時は空手道場で試合。試合を見ている門下生がときどきよそ見をするのが気になる。

自立練磨編



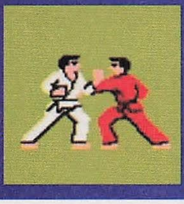
▶道場での試合が終わると、全国大会での試合。初段～十段、名人と、勝ち進むごとに段位が上がる。

左レバーを後ろに倒すとガード

相手の攻撃に合わせて左レバーを倒すと、頭と胴体に対する攻撃をガードできる。ガード後は相手が無防備になるので、すぐさまカウンターで攻撃を当てよう。なお、この作品で生まれた「レバー後ろでガード」という概念は、のちの2D格闘ゲームの数々のタイトルに受け継がれることになる。



▶上段ガード。姿勢と表情の必死さが、とてもリアルでカッコイイ。



▶中段ガード。空手における基本的な防御姿勢。これまたカッコイイ。

技表（プレイヤー右向き時）

左レバー ＼ 右レバー	ニュートラル	左	右	上	下
ニュートラル	―	後ろ蹴り	中段逆突き	上段回し蹴り	足蹴り
左	左へ移動orガード	後ろ蹴り	後ろ回し蹴り	上段突き	足蹴り
右	右へ移動	後ろ蹴り	中段追い突き　前蹴り	上段追い突き	足蹴り
上	垂直小ジャンプ	飛び後ろ蹴り	飛び横蹴り	後方宙返り	前方宙返り
下	しゃがむ	後方足払い	前方足払い	しゃがみ逆突き	前方足払い



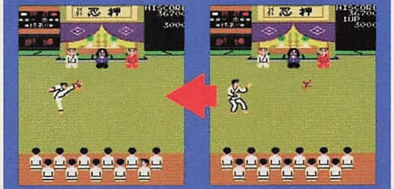
すべての技は途中でキャンセルが可能

例えば前蹴りの場合、両レバーを→に入れてから、足が伸びきって蹴りが成立するまえにレバーを離すと、攻撃判定が出ずに通常のニュートラル状態に戻るようになっている（飛び横蹴りなど宙に浮く技は除く）。攻撃時は、その技が完成するまでレバーを入力し続けるようにすることが大切だ。

演武攻略

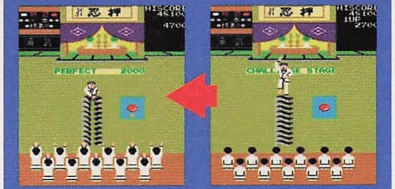
1試合に勝つごとに演武（ボーナスステージ）が用意されている。基本的に下で紹介している3種類の演武のうち、どれかが登場する仕組みとなっている。なかでも独特なのが「牛殺し」で、この演武が始まる前の主人公の迷セリフ「さあ牛だ！」は有名。

叩き落とし



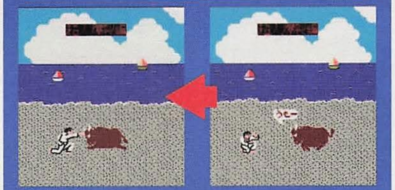
▲右から飛んでくるリンゴ、岩、スイカなどを迎撃する演武。上段、中段、下段の高さに飛んでくるので技の選択が重要になる。上段と中段はしゃがみ逆突き。下段は前方足払い（↓↓）がベストだ。

瓦割り



▲重ねた瓦を手刀で割る。ジャンプのタイミングを合わせてレバーを下に入力しよう。具体的なタイミングは、主人公が着地した瞬間を狙うといい。なお、段位が上がると瓦が氷柱に変化したりする。

牛殺し



▲砂浜で突進してくる牛を迎撃する演武。牛の「んもー」というセリフが4回出た瞬間にしゃがみ逆突きを繰り出すと当てやすい。そのほか、後方宙返り2回からしゃがみ逆突きを出すという方法もある。

初段～七段までの攻略パターン

初段から七段までは、基本的に左で紹介している前蹴り（→→）だけで勝ち進むことができる。しかし、前蹴りはいくら当てても「技あり」にしかならないため、時間が掛かる。余裕があるなら、少し前進してから飛び横蹴り（↑→）や上段追い突き（→↑）で1本を狙うのもいいだろう。相手との距離が近いときは、前方宙返りで相手の背後に回り、そこから後方蹴り（←←）や飛び後ろ蹴り（↑←）などを狙うのもおもしろい。なお、相手の技をガードした場合は、すぐにカウンターで技を繰り出せば高確率でヒットする。近距離でガードしたときは中段逆突き（・→）、中距離の場合は後ろ回し蹴り（←→）やしゃがみ逆突き（↓↑）などがオススメだ。

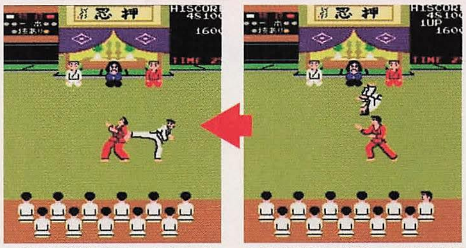
少し前進→前蹴り



▲試合が始まったら、少し前進して間合いを調整。相手との距離が1キャラ半くらいに縮まったら、両レバーを2本とも前に倒そう。道場と全国大会で試合開始時の間合いが違うので注意。

▲間合いが正確なら高確率でヒット。なお、両レバーを右に倒して出る技は間合いによって変化する。遠距離の場合は中段追い突き、中距離は前蹴り、近距離では中段逆突きとなる。

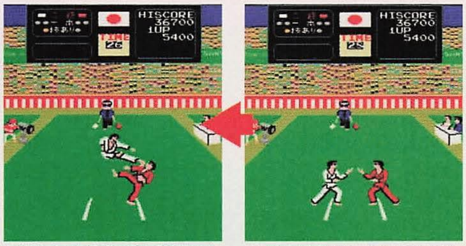
前方宙返り→背後への攻撃



▲距離が近い状態で、前方宙返り（↑↓）をすると、相手の背後に飛び降りられる。段位が高い相手だとジャンプ中に上段技で潰されてしまうこともある。

▲相手の背後に回ったあとは、後方への攻撃を決めよう。基本的にはヒットさせやすい後ろ蹴りがオススメ。1本を狙うなら飛び後ろ蹴りを狙おう。

少し前進→飛び横蹴り



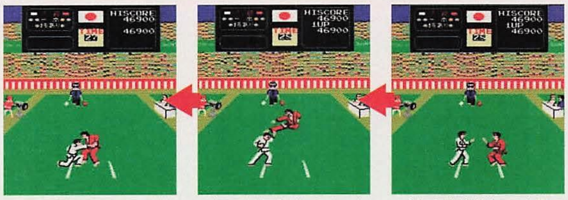
▲飛び横蹴りは、前蹴りを繰り出すときと同じ間合いで出すといい。まともにヒットすれば1本を取れるが、外したときは隙が大きいので、注意しよう。

▲当たり方が浅いと「技あり」になってしまう。飛び横蹴りを外したとき、相手が前方足払いを出していたら、着地後に中段逆突きを出そう。

八段以降の攻略パターン

八段以降になると、相手の行動パターンが変化し、今までの戦術が通用しなくなる。こちらの技に対する反応が早くなり、鋭いカウンターを狙ってくるのが特徴だ。ここからはこの反応のよさを逆手に取った戦術が有効となる。この場合は足蹴り（・↓）が攻略のカギを握る。右レバーを一瞬だけ下に入力し、足蹴りを出すそぶりをすると、相手は高確率で飛び横蹴りを出してくるので、それをガードし、相手の着地の隙を狙うのだ。

足蹴りキャンセル→しゃがみ逆突き



▲相手が前進してくるので、その場で待つ。前蹴りが届くくらいの間合いで、右レバーを一瞬だけ↓に入力し、足蹴りを一瞬だけ出して、戻そう。

▲相手は足蹴りのモーションを見ると、ほぼ確実に飛び横蹴りを出してくるので、これをガード。足蹴りを戻すのが遅いと食らってしまうので注意。

▲飛び横蹴りをガードしたら、すぐにしゃがみ逆突きか、中段逆突きを狙う。ここで大技を狙おうとすると、迎撃されることが多いので控えよう。

～攻略して思ったこと～ 第5回『空手道』

レバー2本の操作は、今プレイしても新鮮味にあふれています。

改めて感じたのは、打撃のすべてが一撃必殺の威力を持ち、1つ1つの技がとても痛そうだということ。

自然な挙動から放たれる打撃と食らった側のリアクションのリアルさ。その迫力は、今の格闘ゲームと比べてもまったくひけをとりません。

おもしろいと思ったのは、効果音。

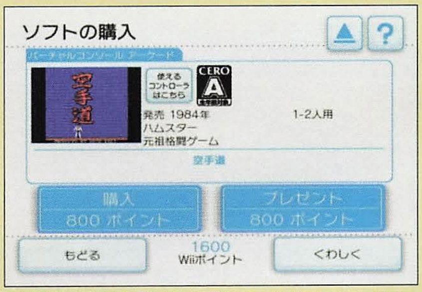
打撃がヒットしたときより、キャラがダウンしたときのほうが、大きな音がするんです。

つまり、打撃が当たったことよりも相手を倒したことを強調している。

本作が放つ迫力の秘密は、このダウンの音にあると思うんですが
どうでしょうか。

Wii 『空手道』800Wiiポイント

バーチャルコンソールでも『空手道』をプレイすることができます



▲Wiiリモコンの十字ボタンとヌンチャクのコントロールスティックを使って操作します。独特な操作がクセになる！

タイトルデモ画面の演武はプレイ不可能

タイトル画面に流れている演武は、プレイ時のものと違いバリエーションが豊富。具体的には、高い場所にある板を飛び横蹴りで割ったり、大きな壷を前蹴りで割ったりする。当時、これらがプレイできる方法があるという噂もあったが、どうやらデマのようである。

1984年 ゲーム座談会

記事担当のまっつ＋編集部の面々が語るゲーム座談会。今回はアーケードゲーム『空手道』を知るベテランライター、村田と五郎を召集。当時の記憶をたどりつつ、このゲームの魅力について、徹底的に語ってもらった。

まっつ(当時9歳) 今回も始まりました、ゲーム座談会。第5回となる今回のタイトルは『空手道』です！

五郎（当時9歳） う〜ん。実はこの作品は、あんまりプレイした記憶がない。

村田（当時5歳） 俺は結構プレイしていましたよ。地元のゲーセンで。

まっつ マジで？　やり込んだ？

村田 たしか十段くらいまではいっていたような。ほとんど覚えてないですが。

五郎 そりゃスゴイ。っていうか、村田君、絶対俺より年上だろ（笑）。

まっつ 俺は今回、記事作成のために久しぶりに『空手道』をプレイしてみたんだけど、技のモーションは今見ても本当にカッコイイと思う。とても27年前のゲームとは思えないよ。

村田 確かに技に説得力がありましたよね。顔面に決まると、失神KOみたいな感じで吹っ飛ぶし（笑）。

まっつ そうそう（笑）。腹に蹴りが入って、痛そうにうずくまるところとか。あと、倒れたときの「ドーン」っていう効果音も秀逸だと思ったな。

五郎 言われてみると最近の格闘ゲームは技の1つ1つに、重みがなくなった気がするね。テンポを重視してるのかな？

まっつ 確かに今はスピード重視かも。技の重さというか、技が当たったときの説得力みたいなものがなくなってしまった。初代『ストリートファイター』とか『バーチャファイター』とかは、技の説得力がすごかったもん。

五郎 『ストリートファイター』に関しては、一撃が重すぎた気もするけどね。特に必殺技。昇龍拳とか竜巻旋風脚は、本当に一撃必殺だった（笑）。

まっつ 『バーチャファイター』は、技のモーションに重みがあったね。影丸の一本背負いとか、ウルフのジャイアントスイングとかは、結構衝撃的だったよ。

村田 ポリゴン自体が珍しかったから。

まっつ ちなみに俺が調べてみたかぎり『空手道』は、1対1形式の格闘ゲームの元祖といってもいいタイトルだね。

五郎 2本先取制とかコマンドで技を使い分けるところとか、今の格闘ゲームに通じる部分は確かにあるかも。

まっつ 本作とアーケード版『イーアルカンフー』のシステムが、現在の2D格闘ゲームの基盤になってると思う。

村田 『イーアルカンフー』は、大雑把だけど体力バーがすでにありましたよね。

五郎 キャラ1つ1つの個性が強いところも、今に受け継がれているね。

まっつ 『空手道』は、「レバー後ろでガード」とかボーナスステージの概念とか、当時としては斬新なことやってるよ。

五郎 そういえばボーナスステージの瓦割りとか、そのまんま『ストリートファイター』にもあるし。

村田 演武の「叩き落し」も、ファミコン版『イーアルカンフー』に、同じものがありますね。

まっつ 『空手道』は、偉大なタイトルの割には、意外と存在感が薄いんだよな。

五郎 『空手道』のボーナスステージといえば牛殺しでしょ。俺、このゲームのことほとんど覚えていないけど「さあ牛だ！」っていうセリフは覚えてるもん。

村田 まったく意味不明なセリフですよね（笑）。なにが「さあ」なんだか。

まっつ ひとっ風呂浴びたあとのビールが待ち遠しい、みたいな感じで、笑顔で「さあ牛だ！」だもんな（笑）。お前はそんなに牛を殴りたいのかと。

村田 しかもそのボーナスステージ自体も何の説明もなしですからね。ドドドドって牛が走ってきて、「は？」と思った瞬間、すでに轢かれている（笑）。

まっつ 初めて目の当たりにしたときは、どうやっても倒せないから、諦めてたよ。俺のなかでは「牛に轢かれるボーナスステージ」という認識だった（笑）。

五郎 嬉しそうに「さあ牛だ！」と言いながら豪快に牛に轢かれる主人公（笑）。

まっつ そのシュールさゆえに、有名なセリフとして今も語り継がれているわけだ。『空手道』といえば牛、みたいな。

村田 あと、ゲームオーバー時のセリフ「みじめ」も見逃せないポイントですね。

まっつ そういえば『空手道』のインストカードに、なぜか北斗の拳のケンシ●ウが描かれていたのを思い出した（笑）。

五郎 マジか。なんでケンシ●ウなんだろう。ゲーム中の画面だと思いっきり角刈りに見えるけど（笑）。

村田 まあ、当時は格闘といえば北斗の拳かドラゴンボールだったから。

まっつ というわけで『空手道』は、昨今の2D格闘ゲームの源流ともいえる作品なので、2D格闘ファンなら敬意を持って一度はプレイすべき！

五郎 あ、強引にまとめようとしてる。

まっつ 『空手道』について、1つだけ注意してほしいことがあるんだけど。

五郎 ん？　なに？

まっつ よい子のみなさんは「さあ牛だ」でグーグル検索をしないように！

五郎 どういうこと？

まっつ ノーコメントで！　じゃあ今日は本当にありがとうございました！



編集部員が 頭文字 て が付くゲームの 思い出 ゲームを語る

■テイルズ オブ デスティニー
（PS・1997年・ナムコ）
初めて遊んだ『テイルズ オブ』シリーズ。おまけ要素？で初めてのドルアーガの塔を冒険。宝箱の条件がわかりづらいので攻略本片手に遊んだけど、元のドルアーガもこれぐらい難しいのよね。昔の人たちはすごい！（RG）

■テイルズ オブ ファンタジア
（SFC・1995年・ナムコ）
48MbitROMで、OPに歌入ってるよコレ……がキッカケで購入し、今も『テイルズ オブ』好き。幼い当時は、1万円のROMを2つ買えず、2週間前発売の『DQVI』でなく、こちらを先に買いました（のちに両方プレイ）。（Bros）

■デビルサマナー ソウルハッカーズ
（SS・1997年・アトラス）
個人的ベストゲーム！　自前のUSBメモリにデータが入り切らないときは、サマナーのウラベがGUMPに仲魔をデリートしてまでネミッサをコピーしたあの気持ちで余計なファイルを削除するようにしています。（アラケン）

■テレロボクサー
（バーチャルボーイ・1995年・任天堂）
任天堂の3Dゲームといったらバーチャルボーイ（!?）。13年前に埼玉・志木のSATYで、ハードとソフト5本セットで5千円で購入。相手がパンチを打ち終わったあとにカウンターで勝てる。結構遊んだなあ。（じゅし）

■天地を喰らうII 諸葛孔明伝
（FC・1991年・カプコン）
兵力がHPと攻撃力を兼ねるというシステムがユニークでした。白馬の陣で素早さを上げるのが好きだったなあ。とにかく音楽が素晴らしく、攻城戦とか熱すぎだった！　ちなみに携帯電話に移植されてます。（そみん）

■デゼニランド
（MSX・1984年・ハドソン）
『伝説のオウガバトル』を語るには文字数が少ないのでコチラ。埼玉県に建設された遊園地で、隠された秘宝「三月磨臼」を見つけ出し脱出するコマンド入力式のAVG。山下章さんの「ベーマガ」連載読んでたな〜。（宮下）

■デビルサマナー ソウルハッカーズ
（SS・1997年・アトラス）
どこでもセーブできる「バックアッパー」のおかげで、僕が初めて攻略本なしでクリアできたシリーズ作品でした。登場人物も全員キャラが立っていて『真・女神転生 if...』の次に好きな作品です。（飯塚）

■天地を喰らうII 赤壁の戦い
（SS・1996年・カプコン）
主にSS版でプレイしていたが、今でもたまにゲームセンターで見かけるとプレイしてしまう。「敵将、李典討ち取ったり〜！」の叫び声が大きいので少し恥ずかしくなる。井戸にいる奥方は助けたかった……。（平岡）

■天地を食らうII 諸葛孔明伝
（FC・1991年・カプコン）
若かりしある日、学校をさぼって家でプレイ。翌日、サボリがバレて女教師に説教され、超反抗的な態度をとっていたら、女教師がメソメソ泣いてしまい、生活指導の男教師が現れて激怒された伝説のソフト。（野村）

■デジタル・デビル物語 女神転生
（FC・1987年・ナムコ）
当時小学生だった私は、パスワードの英語が苦手で、特にMとNをよく間違えていた記憶があります。それをまだ引きずっているのか、いまだに仕事でスペルミスが多く、周りに迷惑をかけている毎日です。（トミー）

■deSPIRIA -デスピリア-
（DC・2000年・アトラス）
10年前の作品ですが、いまだに自分にとって、このゲーム以上にグロテスクで美しいストーリーのRPGはない気がします。生と死、肉体と心のあり方、そして「たす…たす…たすまにあでびる」っ！（おしょう）

■天地無用！魎皇鬼FX
（PC-FX・1996年・NECインターチャネル）
PC-FXはコレのために買ったようなもの。FX版には新作シナリオ「清音逢偶」が収録されると聞いて、もうたまらず。まあ、正直ボリューム的にはガッカリでしたが、それでも清音が出ているだけで嬉しかった。（雅）

■天外魔境II 卍MARU
（PCE・1992年・ハドソン）
当時中学生だったのになぜか高価なハード持ってましたね、俺。なんでだろうなぁ……。ゲーム自体は結局クリアした記憶がありません。白くてでかい犬が仲間だったような気がしてます。漢字の勉強になりました。（先輩）

■デジタル・デビル物語 女神転生
（FC・1987年・ナムコ）
当時の俺にとって3Dマップは敷居が高く、兄貴のプレイをずっと後ろで見ていたなぁ。あとヴァルハラの回廊にいた催眠術師が、当時通っていた中学の国語の先生にそっくりだった。どうでもいい情報だなぁ。（まっつ）

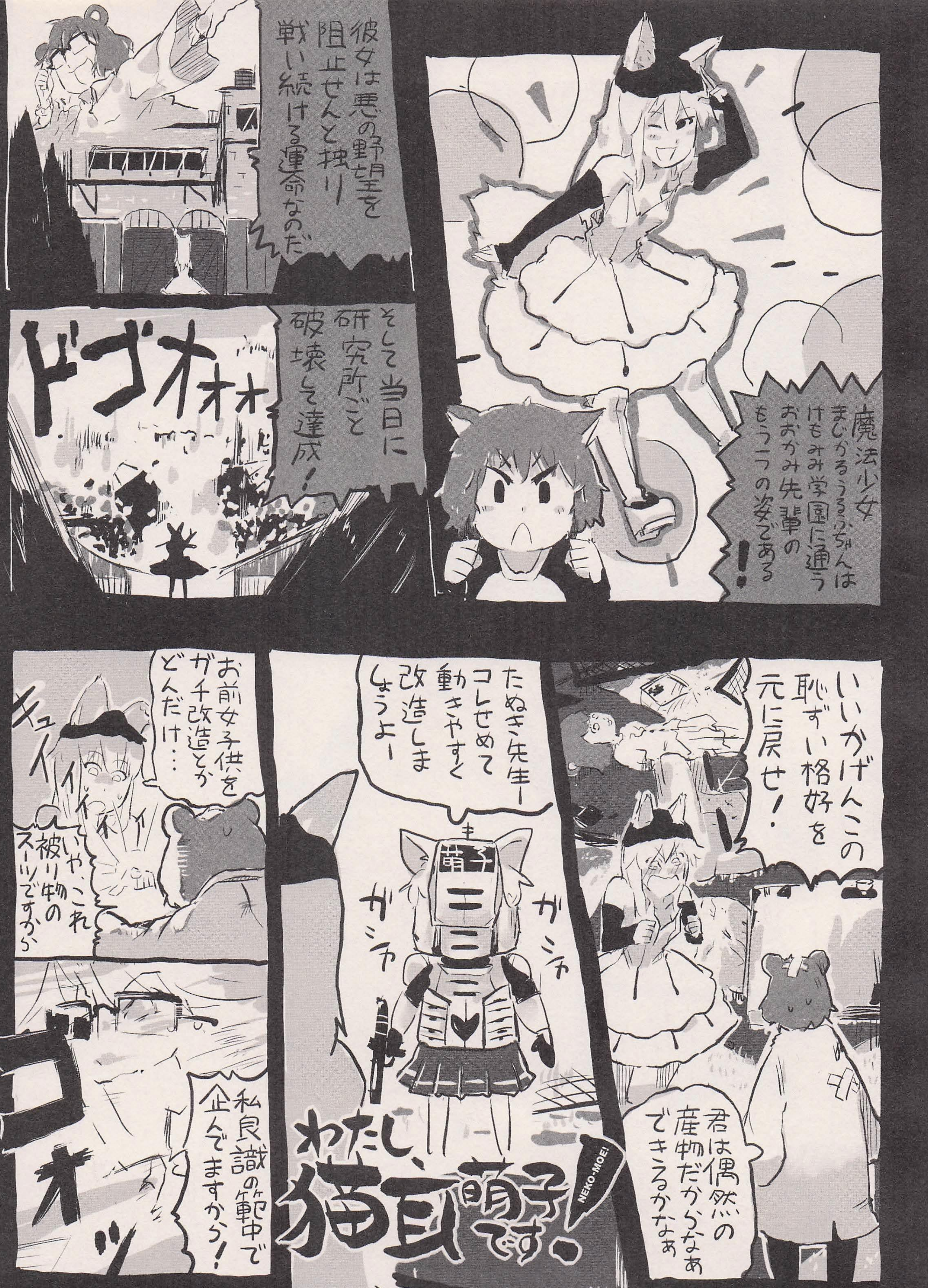


2回続けて同じ攻撃は決まらない

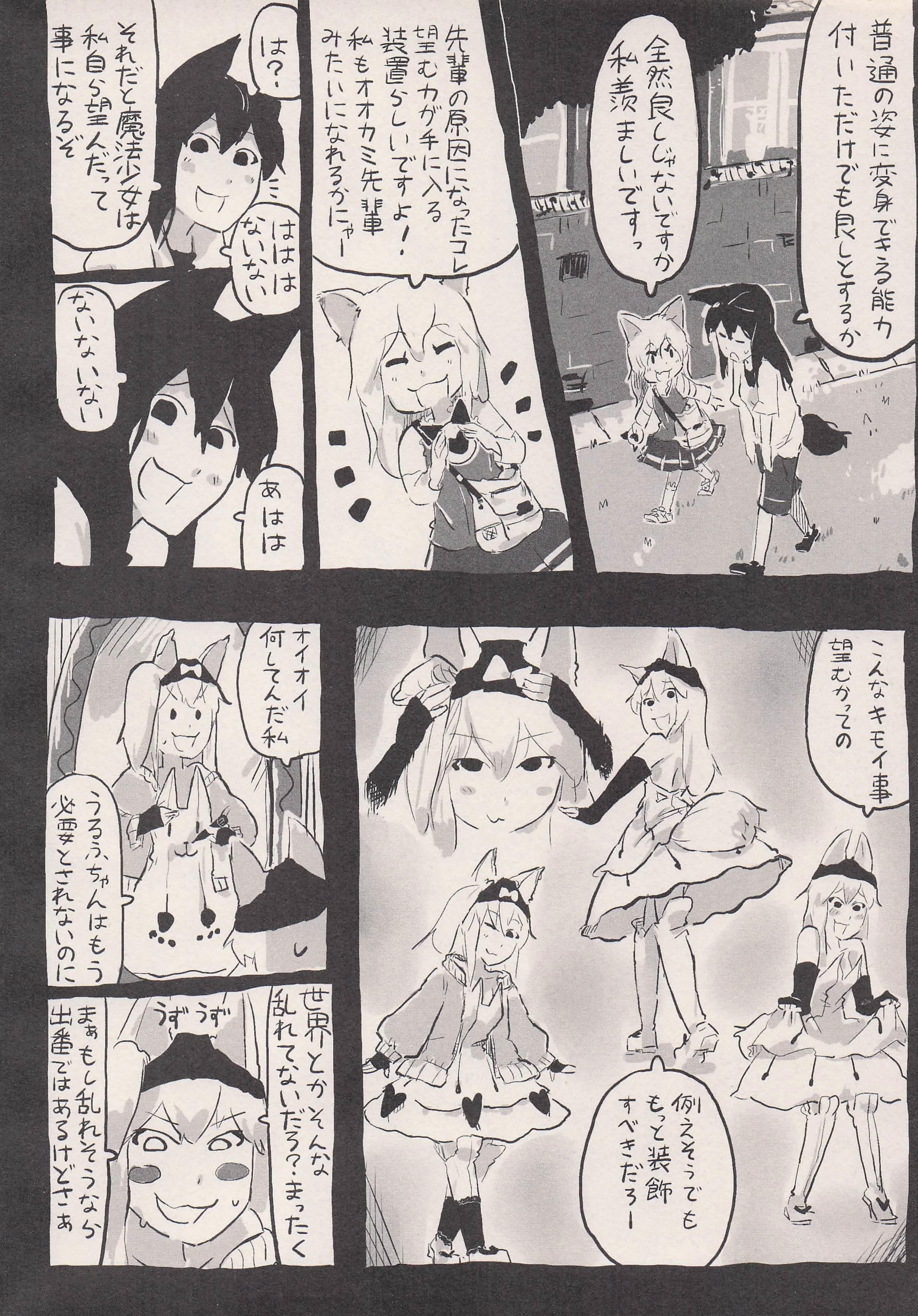
このゲームでは、同じ攻撃を2回連続でヒットさせることができないようになっているので、前蹴りだけでクリアしていくことは不可能だ。効率よく攻略するなら前蹴り→中段追い突き→前蹴り、といった感じで交互に使っていくようにしよう。重要なので必ず覚えておくこと。


PSP
PlayStation Portable
着せて脱がせて強くなる!?
前代未聞のコスプレ・シミュレーションゲームが登場!
どきすい
DOKIDOKI SUIKODEN
ヒロインを好みのコスチュームに着せ替えてバトル!
登場するコスチュームは200種以上!
攻撃されるとコスチュームが剥ぎとられてしまう!
女の子たちと仲良くなればデートに誘うこともできる!
いらっしゃいだにゃー!
ほら! 先生たちがきたにゃ!
虎徹、アントン、ご挨拶するにゃ
※画面は開発中のものです。
4月発売予定!
どきどきコスプレ・シミュレーション
キャラクターデザイン:有松夢璃 ゲームデザイン:松尾悟郎
PSP® (PlayStation®Portable)専用ソフト
希望小売価格:パッケージ版 ¥6,090(税込) ダウンロード版価格 ¥4,800(税込)
CV:金元寿子/松岡由貴/真堂圭/浅野真澄/原嶋あかり/小林美佐/植村友美/立野香菜子/成田友絵 他
ORANGE PEEL
アイレムソフトウェアエンジニアリング株式会社 〒924-8533 石川県白山市福留町655番地
ユーザーサポート TEL:076-277-3803(10:00～21:00/年中無休) http://www.irem.co.jp/
©2011 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.
詳しくは公式サイトへ
どきどきすいこでん 検索
http://www.irem.co.jp/official/dokisui/
CERO D 17才以上対象

5ページになってパワーアップ！　萌子もうるるふちゃんも全開です!!



漫画／モスグリーン



登場人物紹介

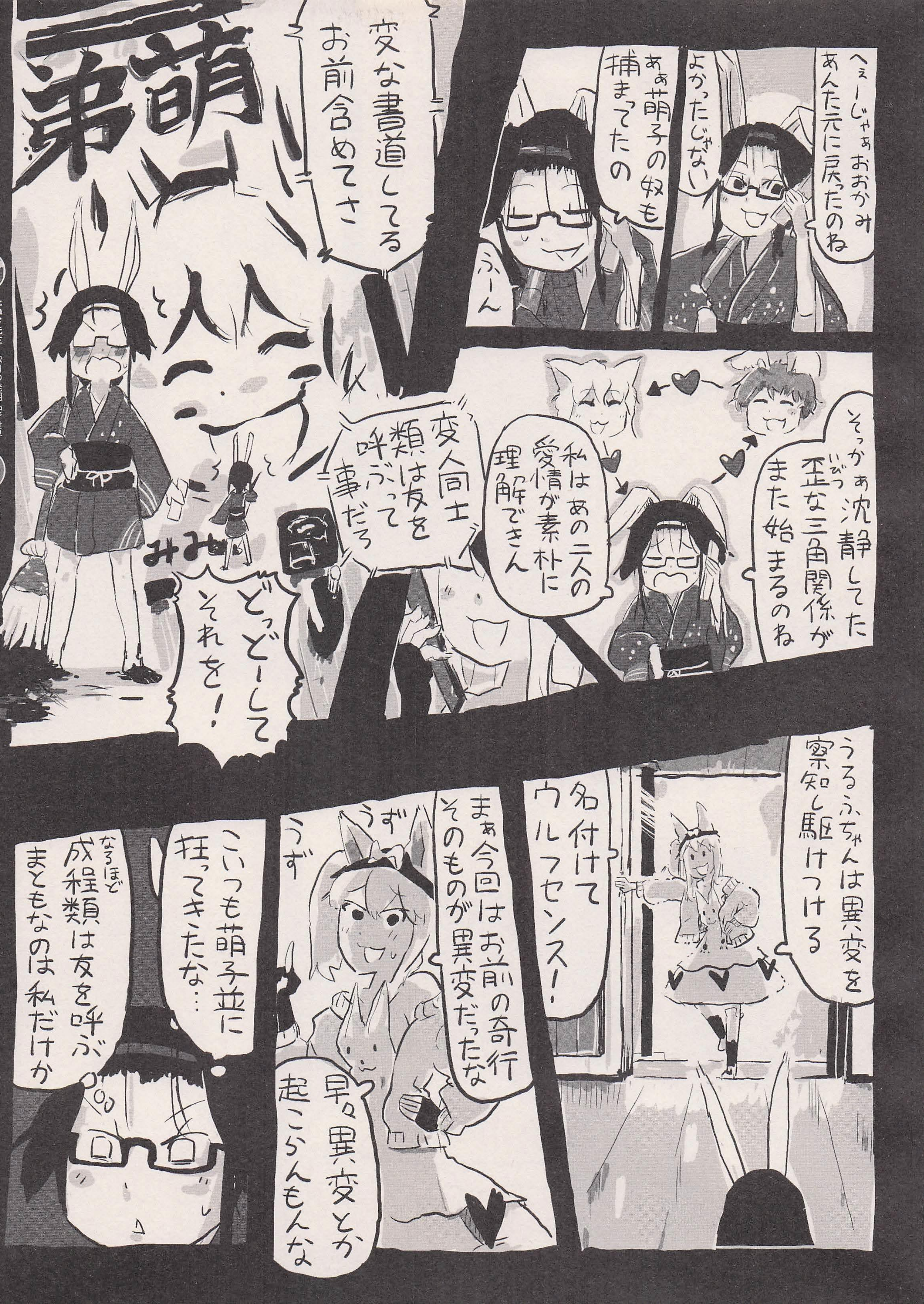
猫耳萌子 本作の主人公。マイペースで利己主義な女の子。みみ美先輩のことが大好き。

兎耳みみ美 萌子のあこがれの先輩。武家の娘で文武両道だが、重度のブラコン。

兎耳みぃ太 みみ美の弟で萌子に恋する天然ぼうや。萌子には絶対服従のトラブルメイカー。

おおかみ先輩 萌子の先輩。女ながら硬派を好み、学園内にファンも多い。

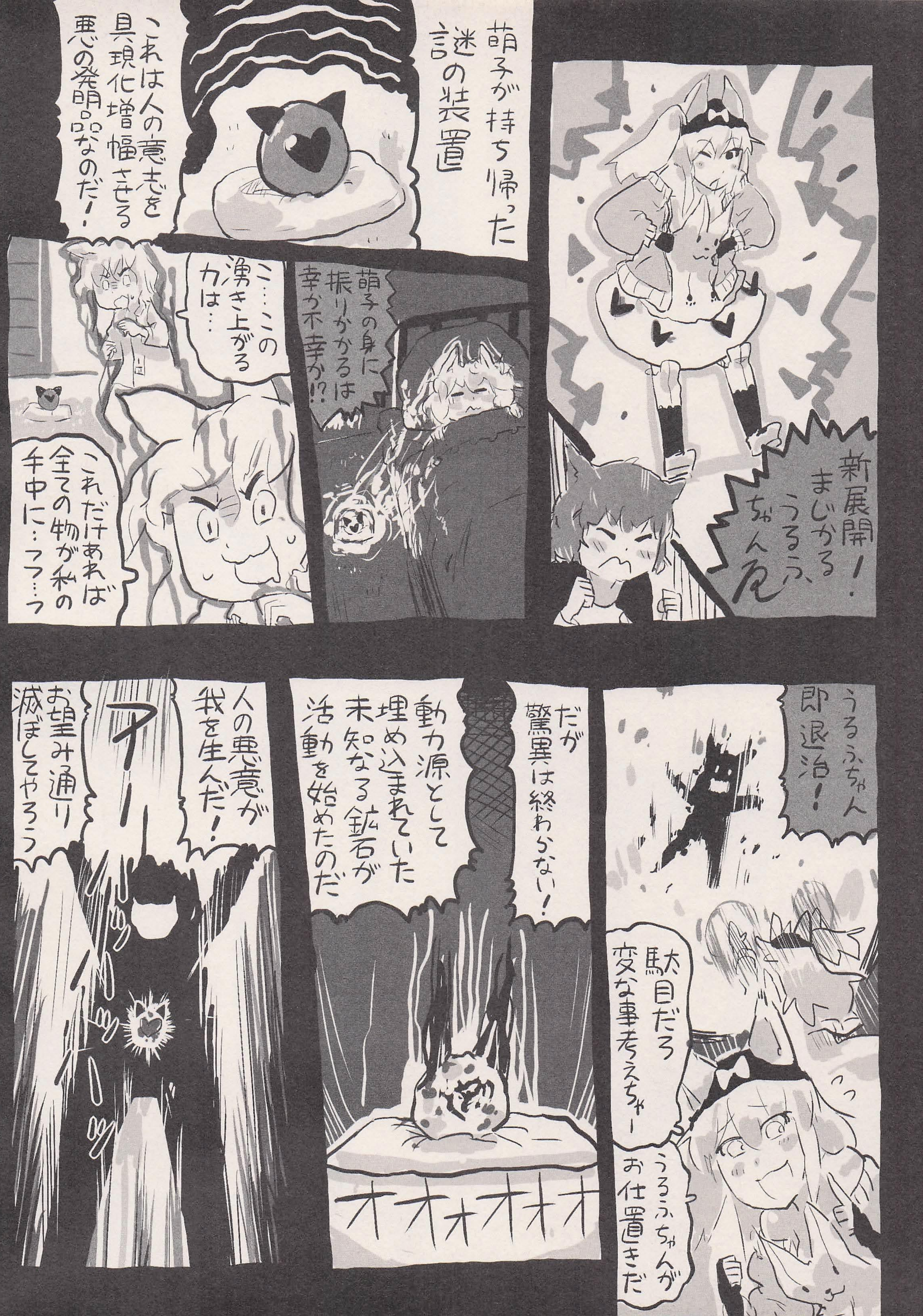
ししがみちよ 萌子の友達。だまされやすい。心からだまされやすい。



登場人物紹介

たぬき先生 独自の発明品で世界征服をもくろむマッドサイエンティスト。すぐ捕まる。

ぽんぽ子ちゃん 萌子の友達。人の心を見抜く才能に長けるが口が軽い。たぬき先生は従兄妹。


萌子が持ち帰った謎の装置
これは人の意志を具現化増幅させる悪心の発明品なのだ！
こ…この湧き上がる力は…
これだけあれば全ての物が私の手中に…フフ…フ
萌子の身に振りかかるは幸か不幸か!?
新展開！まじかるうるふちゃん
うるふちゃん即退治！
駄目だろ変な事考えちゃー
うるふちゃんがお仕置きだ
だが驚異は終わらない！
動力源として埋め込まれていた未知なる鉱石が活動を始めたのだ
オオォオオオ
人の悪意が我を生んだ！
お望み通り滅ぼしてやろう

最強の悪、ダークデビルンがみんなの友達になりました



「てやぁぁ！」
アルクの振るうクレイモアが飛来する魔物を切り裂く。
ブラックゲイルと呼ばれる闇の魔物だ。
黒い布状の身体で、疾風を巻き起こしながら飛来する。防御力はそれほどなく、斬りつければ形を失い霧のように消えるが、素早く動きカマイタチの如く斬りつけてくる。
「数が多い……。ラナ!?」
アルクがブラックゲイルの一体を撃破すると、空中から突撃してくる三体のブラックゲイルに、ラナが吹き飛ばされるのが見えた。
「くぅ！」
石畳で舗装された街の大通りに、彼女は一回転して転がると、後ろに控えていた王宮騎士団たちに支えて貰っていた。
「ラナ殿、空中の敵は我々が仕留めます」
ラナの腰に手を添えながらその体を起こすと、王宮騎士団の団長であるバッシュは騎士たちに密集陣形を取らせた。
ラナは腰に当てたバッシュの手を丁重に引きはがすと
「手つきがいやらしいんだよ」と凄んだ。
「はっはっは！　これは失礼。抱き心地の良い腰だったもので」と豪快に笑った。
「よし、構えろ！」
だがすぐに騎士団長の顔に戻ると、号令をかける。
騎士たちは一団となって、左手の盾を自分たちの左半身に構え、横に密着した騎士の右半身をも同時に守る体勢となった。
ブラックゲイルの突撃を、盾を構えた前衛が守りながら、盾を頭上に構えた二列目の騎士たちがロングソードの突きでブラックゲイルを切り裂いていく。
「クロスボウを放て！」
バッシュの声と共に、最後尾から弩弓を構えた騎士が上半身を出し、上空のブラックゲイルを打ち落としていく。修練された動きだった。
大通りから一本入った裏路地には、ミュをはじめとした魔法使いが待機していた。
市民を避難させた民家に入り、騎士たちに防御魔法を張り巡らしていく。戦場の移動に合わせて、裏路地を駆け巡り、位置を変えていく。
レンレラングラントの城下は噴水公園を中心に放射状に道が広がっていく作りだった。街の入り口から城門までは石畳の大通りがあり、この道以外に騎士団が進軍できる幅の道はなかった。逆に言えば、地上からの進撃は、この大通りを通るしかない。密集陣形による防御戦を得意とする騎士団の主戦場であった。
「ドラゴンは依然、街の入り口に鎮座しています。魔物たちは裏路地から城に進撃していますが、傭兵団をはじめとした機動部隊ですべて撃退しております」
伝令に来た少年の言葉を聞きながらバッシュは首を傾げた。
もともと攻めづらいレンレラングラントに、なぜ魔物たちはこのような作戦で来たのかが疑問だった。中央の大通りを始め、路地裏の守りも完璧だった。金竜が後方に控えているとはいえ、城を攻め落とすには中途半端な戦力だったからだ。
ブラックゲイルの群れを中央公園まで押し返すと、方々の路地から囲い込み、撃滅していった。しかし同時に、後続の部隊を街の入り口——つまり金竜のいる場所まで押し返さなければならなかった。
幸い、金竜は街の中心に入ろうとはしていなかった。郊外で包囲して集中攻撃を加えれば……。
（加えてどうする……？）
バッシュにはその後の作戦は浮かばなかった。自分たち騎士団が優秀なのはわかっている。だが果たして、神話の時代より存在する竜を討伐できるのか、甚だ疑問だった。
（アルクたちは二十五年前に、金竜と心を通わせたというが……）
中央の公園に兵を配備させると、大通りから進撃してくる魔物たちを押し戻すための精鋭を募る。その部隊の中に、新人のラスニス・カシナードは選ばれなかった。
「バッシュ隊長！　何故です!?　何故自分は遊撃部隊に加

男と**女**の時空を超えた
冒険浪漫譚

MAGNA MATURE
マグナ・マチュア

第5話

完全オリジナルのライトファンタジーノベル連載第5回！　突如襲来した金竜に応戦するアルクたち。王宮騎士団たちも応戦するが……。

髪ノ毛座・武田正憲

絵：西E田

われないのですか!?」

ラスニスは自分が中央公園の守備部隊にされた事に憤りを感じ、バッシュに食ってかかった。

「お前は今日が初の実戦だろう。めんどくさい仕事は俺たち初老に任せておけよ」

バッシュはそう言って、アルクの元へと歩いていった。

(あのおばさんはともかく、アルクってヤツなんか、俺より若いじゃないか)

ラスニスは勇者一行の三人を見つめて唇を噛んでいた。

自分が経験不足だという事はよくわかっている。だが生まれ持っての剣技の天才だという自負もあったのだ。

物心ついたときからバッシュの元で訓練に参加して、数カ月前に騎士団員の見習いになったばかりであった。

騎士として物の考え方もしっかりと学んだ。バッシュのような人格者になりたいとも考えている。

だが一つの事実が、ラスニスの心を歪ませていた。

ラスニスはレンレラングラント王唯一の子息だったが、王位継承権を持っていない妾の子だったのだ。

その複雑な事実が災いし、周囲の人間はラスニスの扱いに困り、距離を置くようになった。

今回の配備の件も、ラスニスにとっては自分の生まれをバッシュが考慮したのではないかと勘ぐりたくなってしまう。

そして彼にとってはもう一つ、どうしても許せないことがあった。自分の尊敬するバッシュが、自分よりも年下のアルクを頼っていたからだった。

(あんなクソガキに、俺は負けない……)

「金竜は何か理由があっておかしくなっているというのか？」

バッシュの言葉にアルクは深く頷いた。

「そうでなければ、街を攻撃するなんて事はあり得ません。それに……」

ミュはそう言いながら、地面に横たわるブラックゲイルの亡骸に視線を向ける。

生命を失い、この世界での肉体秩序を失った魔物は、細胞組織の結合を維持できず、塵と消える。その時、召喚に必要だった触媒をその場に残す。本来であれば触媒となる布きれや動物の皮を残すのだったが、ブラックゲイルの亡骸は、どれも塵の固まりしか残さなかった。

「魔物を召喚しているのは金竜自身ではありません。金竜もこの世界の秩序の生き物です。魔物を召喚するなら触媒は必要です。異界と現世の秩序をねじ曲げることなど出来ません」

「ということは、この魔物を召喚しているのは……」

「恐らくは高位の魔族……」

ミュのその言葉にバッシュの表情は青ざめていった。

ドォン！

その時、中央公園のに面した集合住宅の一部が崩れる。

崩壊する建物から巻き上がる煙。その奥から飛び出してきたのは、石の固まりだった。

「武器を構えろぉ！」バッシュがとっさに叫ぶ。

その石の固まりは、四本の足で素早く跳躍すると、目の前にいた騎士団の一人の首根っこを噛み千切った。

ひゅーという空気の漏れる音と共に鮮血を巻き散らかして倒れる騎士。その向こうから、さらに数匹の石の固まりが飛び込んでくる。

ストーンジャガーと呼ばれる魔物は、体表のほとんどを岩石に覆われている。石の重みで素早い動きを多少制限されてはいるが、獰猛で硬い厄介な魔物であった。

騎士たちはストーンジャガーを取り囲みながら大通りを押し返していく。それでも数が非常に多かった。

ラナもストーンジャガーの表皮の硬さに手こずっていた。ハルバードの一撃でも岩を砕くことが出来ず、怯ませるだけだった。

「何やってんだよ、おばさん」

ラナの後ろからラスニスが魔物に飛びかかる。

「おばっ!? おばさんって、ちょっと！ これでも近所では、店長さんいつも若いですねぇ、って言われてるんだから……」

ラナの左肩を踏み台にしてラスニスが飛ぶ。その影にラナは「って、誰?」と投げかけたが、既にラスニスはストーンジャガーの群れに突っ込んでいた。

「ラスニス！」

バッシュがその動きに気付き叫ぶ。ラスニスの後を追って走り出した。アルクとラナもそれを追う。

「石で硬いっていったって、ここなら！」

ラスニスは騎士団謹製の盾を背中に背負うと、右手のロングソードとは別に、背負っていたショートソードを取り出す。

二本の剣でストーンジャガーの顎を打ち上げると、大きく呼吸をしたその口内にロングソードを突き刺した。

「やるわね」

口笛を短く吹きながら、華麗な剣技にラナが見とれていると「おばさんは黙っててよ」とラスニスが呟く。ラナはすぐにぶーたれた顔になり、走りながらバッシュに抗議する。

「騎士団はいつからクソガキを入れるようになったんだい!?」

ストーンジャガーを追いかけて路地に飛び込むラスニスを見ながらラナが言った。バッシュは肩をすくめてため息をついてみせるだけだった。

公園から街の入り口まで続く大通りに、ストーンジャガーが押し込まれていく。後方から騎士団の魔法部隊が、ストーンジャガーの体表を一時的に柔らかくする魔法を飛ばす。

アルクとラナはストーンジャガーを蹴散らしながら、魔法部隊と弩弓部隊の配備を待っていた。

二十五年前に、騎士団とは同じように連携して戦った事がある。前衛の戦士が敵陣に飛び込みすぎて孤立するのを避けるため、バッシュにどやされた事を思い出していた。

「あの頃のアルクは無鉄砲だったな。ちょうどあのラスニスという新人と一緒だ。自分の剣技が世界一だと思ってやがる。眠っていたとはいえ、少しは成長したのか」

バッシュが盾でストーンジャガーの一撃を受け流しながら笑う。

「あんな風に、敵陣に飛び込んでいくような無茶はしなかったよ」

体勢を崩したストーンジャガーの首の付け根に、アルクはクレイモアの切っ先を突き刺した。

「そうでしたかなぁ〜」

バッシュはヒゲを手のひらで擦りながら豪快に笑っていた。

アルクの一撃で、高めの鳴き声を吐きながら塵と化すストーンジャガー。触媒となる物質はやはり何も残らなかった。
「まあ、そう言うバッシュも、もっと痩せてたと思うけどね」
ラナがハルバードの一撃で敵を吹き飛ばしながら、バッシュの顎に触れる。
「ほら、ここに余分な肉がたぷたぷしちゃって～」
ぷにぷにと顎の肉を触るラナ。
「お、おぉおぅ……」
バッシュは多少照れながらも「同じようなことを言い返しましょうか、お嬢さん」と皮肉を述べると「う……うるさいうるさいうるさい！」とそれ以上に顔を赤くして怒るラナだった。
「もう～遊んでないで、陣形に戻ってくださ～い！」
すぐ脇の建物の二階からミュが叫ぶ。
騎士団の魔法部隊と共に、補助魔法を唱えるために位置を移動していた。
「こちらから防御魔法を飛ばします。密集して、大通りの魔物を押し返してください」
「わかった！」
バッシュはそう叫んで、後背の騎士団の指揮に戻ろうとする。しかし何かを思いついたようにふと立ち止まると「アルク、あのバカを頼む」とだけ伝えた。
馬鹿とはラスニスの事だった。
路地に入ったラスニスはストーンジャガーに向けて飛びかかった。攻撃を加えようとするストーンジャガーの他に、数体のストーンジャガーが建物の影から見えたが、気にせず突進した。
「つぁぁぁ！」
二本の剣を使い、ストーンジャガーの顎を打ち砕く。斬りつけるというよりは叩き付けたと言う感じだ。
衝撃で脳しんとうを起こしたストーンジャガーの腹にロングソードを突き刺し、左手のショートソードで別のストーンジャガーを牽制した。
分が悪い状況だった。しかしラスニスは恐れてはいなかった。

登場人物紹介



バッシュ・クビサレート
種族：人間
職業：騎士
年齢：54歳
異性経験：風俗大好き
魔法：初級自然魔法
レンレラングラント王宮騎士団団長。25年前はアルクの兄貴分的な存在だった。



ラナ・グロック
種族：人間
職業：武器屋経営
年齢：41歳
異性経験：？
魔法：中級連星術
グローデリアに3店舗も店を構える武器屋の経営者で、かつてのアルクたちの仲間の1人。25年経ったことで、筋肉質だった体は若干肉感的な体つきになっている。



主人公
アルク・マチュア
種族：人間
職業：勇者の末裔
年齢：14歳
異性経験：なし
魔法：念気
代々続く勇者の末裔として王から古の女王を討伐することを言い渡され、見事クイーンを封印する。だが、呪いにより25年間も眠り続けてしまうことに。



ラスニス・カシナード
種族：人間
職業：騎士見習い
年齢：15歳
異性経験：女嫌い
魔法：初級自然魔法
騎士見習いでありバッシュの部下。剣技は天才的だが実戦経験は皆無。



ザニーニャ・ゲシュタルト
種族：インクバス
職業：クイーンのお付き
年齢：44
異性経験：星の数ほど
魔法：インクバス専用魔法
クイーンのお付きは25年経った今も変わらず。見た目も初老の紳士になり、昔よりは落ち着きを払った性格になっている。



サイゾー・キノツキ
種族：ワーキャット
職業：忍者
年齢：21歳の見た目
異性経験：女性不振
魔法：初級連星術
元クイーンの部下で、東方の大陸で忍者として修行を積んできた。無口で人見知りだが、その実態には謎が多い。



ミュ・フレデリク
種族：人間
職業：宿屋の女将／元賢者
年齢：39歳
異性経験：？
魔法：上級自然魔法
上級理力魔法
アルクの幼なじみの少女であったが、呪いによって25年間眠りについてしまったアルクを世話し続け、すっかり熟女になってしまった。



ゲス・コンチャー
種族：ファイヤーウルフ
職業：宅配会社社長
年齢：35歳の見た目
異性経験：バツイチ
魔法：使えない
全身の毛が赤く燃えている人狼で、元クイーンの部下である高位の魔族。クイーン封印によって職を転々とするハメに。



シンファロディア
種族：精霊
職業：氷の精霊
年齢：21歳の見た目
異性経験：なし
魔法：氷属性の最上級理力魔法
召喚士が契約している氷の精霊。すべてのモノを凍らせる息吹を放つことができる。

初めての実戦と言う事もあり気持ちは高揚していた。自分の持つ剣技が魔物に通用すると言う事が何よりも嬉しかった。
だがその自信が油断を引き起こす。背にした建物の向こう側から、突進してくる一団に気付けなかったのだ。

ドォン！

路地から転がるように飛び出してきたラスニス。続いて爆音と共に大通りに面した二階建ての建物が崩れた。
魔物たちの第三波だった。
地面に転がりながら倒れ込んだラスニスを救出すると、アルクはクレイモアを構える。
「来る……」
額に一筋の汗が滴り落ち、ひやっとした感触を与える。
「後方に下がれ！！」
勇者としての勘が、アルクに危険を察知させる。
煙の中から飛び出してきたのは、身の丈三メートルはあろうかという巨人だった。
「防壁持ちか!?」
瓦礫が巨人に当たる様を見て、すぐにアルクは叫んだ。破片は巨人の皮膚に当たらずに跳ね返っていたからだ。
巨人は魔族だった。フォレストジャイアントと呼ばれる森を愛する種族だった。頭頂部の髪の毛はすっかり禿げており、側頭に生えた申し訳程度の髪を編み込み、ちょうど二本生えた弁髪という感じになっていた。
巨大なハンマーを持った巨人は、後方に新たなる魔物、ビッグトロールを引き連れていた。
二本の剣を構えてフォレストジャイアントの前に立ち尽くすラスニス。その巨体に、足が竦んだ。
「避けろばか!!」
「え?」
アルクとラナはラスニスの身体を横から抱きかかえると、路地へと飛んだ。ラスニスが立っていた空間には、フォレストジャイアントが振り上げたハンマーが叩き付けられていた。恐怖で身が竦んだラスニスの遅れた挙動では、ぺしゃんこにされているところだった。
「路地はどうなってる?」



ラスニスに覆い被さる形で飛び込んできたアルクは、地面に手を付き、素早く立ち上がりながら叫ぶ。
「た、建物が一気に崩壊して……」
下側になったラナの身体に抱きかかえられながら、ラスニスは立ち上がる。ラナの乳房が彼の背中にぐっと押しつけられる。
「何だよ、おまえ～。顔を真っ赤にしちゃって～」
「う、うるさい！　それに何だその口の利き方！　おまえよりも、俺の方が年上なんだぞ！」
頬を真っ赤にしたラスニスに突っかかるアルク。負けじとラスニスも言い返すが、明らかに声が上擦っていた。
「僕はプラス二十五年なの。僕の方が年上です」
「そんなのずるいぞ！　寝てただけじゃないか！」
「いい加減にしなさい！」言い合いをする二人の間に立って、ラナが一喝する。
「ミュたちの魔法部隊がいた付近が倒壊してるわ」
「ミュ！　大丈夫か！」
倒壊した建物の向こう側に、アルクは叫んでみる。瓦礫を隔てた向こう側から、数人の声が聞こえた。
「アルク！　こっちは大丈夫よ」
ミュの声だった。
「でも、道がふさがれちゃってるわ。少し路地を遠回りして、公園側からそっちに合流するわ」
その声にアルクは安堵のため息をついた。
「ひとまず、騎士団と合流して、あの防壁持ちを始末しないと……」

そう言ってアルクはラスニスの肩を叩いた。
「兄貴分みたいなにこやかな面すんじゃねえよ！」
「肩が震えてんぞ」
「うっせ！」

†　†

崩れた瓦礫を避けながら路地を進むミュと騎士団の魔法使いたち。その先頭を走る男性は突如うめき声を上げて倒れた。
咄嗟にミュは杖を構え、攻撃呪文の準備をする。
「え……!?」
身体が緊張する。
路地から男の姿が見え、その腕からヒュンっという音と共に黒い閃光が走り、先頭を走っていた男性の首から鮮血が漏れる。
「……」
ミュは身体を硬直させる。手に持つ杖を一層強く握りしめた。
他の魔法使いたちも同じように攻撃呪文の準備をしたが、ミュには直感でそれが無意味なことだと気づいていた。
路地に見える影の存在に見覚えがあったからだ。
ミュの記憶が正しければ、通常の魔法詠唱のスピードでは、彼の動きを捉えることは出来ない。
路地からゆっくりと歩いてくる男性はすらっとした長身の紳士だった。
ただ一つ人間と違うのは、腕に絡みついた蛇が獰猛な瞳でこちらを睨み、口を大きく開けて舌を突き出しながら威嚇していた。
ミュは、その蛇に見覚えがあったのだ。
「あなたは、古の魔女に使えていた……」
「お久しぶりです。賢者ミュ・フレデリック」
ザニーニャはそう言って優美な動きで一礼した。
一人の魔法使いが杖で殴りかかると、一瞬だけ怒りの形相に変わり、獣のような獰猛な動きで杖を掻い潜り、その顎をぐっと掴んだ。

フォレストジャイアントはそのほとんどをハンマーで蹴散らすと、前方で盾を構える騎士団に飛びかかった。
叩き付けられたハンマーの衝撃が石畳を割り、粉塵を舞い上がらせる。辛うじてその攻撃を避けた騎士だったが、衝撃波で倒れ込んでしまう。上半身を起こした彼の横顔をフォレストジャイアントのハンマーの一閃が砕いた。
「装魔鋼の武器があっても、当たらなければ意味はない……！」
アルクが苦々しく唇を噛む。
敵の第三波は防壁持ちの魔族の巨人と巨体の悪鬼の集団だった。
無骨で精度の低い武器を手に持つ悪鬼＝ビッグトロールたちは集団戦では騎士団の敵ではなかった。だがフォレストジャイアントの突撃によって陣形を崩され、乱戦に持ち込まれると圧倒的に分が悪い。棍棒や斧による力任せの一撃を容易くは防げなかったからだ。
「各個撃破するにしても、この数じゃ……」
ラナがハルバードで一匹の悪鬼を蹴散らしながら、アルクの背中に付く。既に中央公園に向けて、アルクたちと騎士団は押し返されていた。
「無駄に突撃すれば、あの巨人のハンマーの餌食だ」
アルクはラナに向かって言ったが、それはすぐ横で悪鬼と戦うラスニスに言った言葉だった。
「騎士団の武器は装魔鋼だ」
ラスニスはアルクの言葉を受けて答える。ラナが一瞬、「だ～か～ら～」と無鉄砲を窘めようとしたが、ラスニスはすぐに続ける。
「でも俺の武器はまだ装魔鋼じゃないんだ」
見習いであるラスニスには、防壁を破ることの出来る装魔鋼で作られた武器は支給されていなかった。
「なら、あの巨人は、僕が仕留めないと……」
アルクはそう考えていたが、悪鬼たちの数も多い。容易に突撃も出来ない。
「アルク。このままじゃ中央公園まで押し戻されちまう。そうなれば本格的な乱戦だ。魔法部隊と弩弓部隊は壊滅するぞ」
ラナはハルバードで二匹の悪鬼を押し倒しながら叫ぶ。

「二十五年ぶりの再会を邪魔しないでいただきたい」
そして一気に砕く。
「勇者アルク・マチュアが目覚めた事はとてもハッピーな出来事です。ですが、こちらにも少々止ん事無き事情がありましてね。余り手荒なまねはしたくないので、無粋な足掻きはやめていただけると幸いです。ミュ・フレデリック」
血を吐きながら倒れ込む魔法使いの胸を、ぐっと踏みつけながらミュに近づくザニーニャ。魔法使いの肋骨の折れる音が辺りに響く。
「あれから二十五年ですか、随分と魅力的な女性に成長しましたねぇ」
「くっ！」
ザニーニャはさらに数人の魔法使いを蹴散らすと、ミュの後ろに回る。まるで突風が吹いたかのような衝撃のあと、ミュは背後から羽交い締めにされていた。
「我が魔族の淫夢の力で、すぐにでも気持ちよくして上げますよ」
「う、ううぅぅ……」
ミュの身体にザニーニャの蛇が絡みついていく。舌をチロチロと出しながら、ミュを肌の上を這いずっていく。
「あぁ……」
「インクバスの力は、人間の奥底に眠る淫欲を引き出す事が出来るのです。さあ、貴女の隠し持つ色欲を開放してください……」
ザニーニャの手がミュの乳房に触れる。
「はぁっん、んくぅ……」
頬を紅潮させてミュは甘く切ない吐息を吐く。鼓動が高鳴る。
「ううぅ、んっくぅぅ……」
ザニーニャに抱きしめられながら、ミュは自分の身体が火照っていくのを感じていた。

†　†　†

騎士団の後方から弩弓の矢が飛ぶ。
「無駄だぁ！」

その時、路地裏から影が飛び込んでくる。その影は両手を大きく広げると、手に持った六本のクナイを投げた。
「ぃけ……ふぁ、……ねる」
「だから！　幾ら誘導攻撃できるクナイだからって、その名前で言っちゃだめでゲスよ！」
　路地から出て来たのはサイゾーとゲスだった。
「ゲスさん！　それにサイゾーさん！」
「いや、まあ、あんまり乗り気じゃないんでゲスが、サイゾーの奴が、何だか知らないんでゲスがノリノリになっちまってるんで仕方なくでゲスよ！！」
　ゲスは中年太りの腹を揺らしながらどたどたと走る。そして炎に包まれた拳をビッグトロールに見舞う。空中で回転しながら塵と化す悪鬼に、小さな声で「ごめんでゲスね」と謝っていた。
「……」
　サイゾーもクナイを使いビッグトロールを数体始末した。
「しかしまあそれにしても……数が多いでゲスね」
　アルクと合流したゲスはビッグトロールの数に驚く。
「こんなにも多くの魔物を従えるなんて、魔族が出張ってきてるんでゲスね」
「ああ、敵の一団の中にハンマーをもった巨人がいる」
「ハンマーを持った巨人……でゲスか？」
　ラナの言葉に、ゲスは神妙な顔つきになった。だがすぐにその表情を打ち消すと、「とにかく、魔物を始末して、金竜の所まで辿り着かないとでゲスよ」
「……」
「サイゾーは何て言ってるんだい？」
「金竜は万死に値する……と言ってるでゲス」
「へぇ……」
　ラナはサイゾーがそんなにも怒ると言う事があるのかと不思議に思った。ふだんの無口でおとなしい仕事ぶりからは想像も出来なかったからだ。
「ぃけ、ふぁ、……んぐ」
　サイゾーが空中に飛び上がりクナイを放つ。
「だからそっちの名称もだめでゲス！」
　ゲスとサイゾーが合流したと言っても、戦力差は歴然としていた。フォレストジャイアントを中心としたビッグトロールの一団は、騎士団を蹴散らし、大通りを公園に向かって進軍していた。
「このままじゃまずいぞ」
　アルクたち一行は、目の前にいるビッグトロールに対処するのがやっとの状態だった。
　後方から弩弓が飛ぶが、騎士団の精鋭達でもフォレストジャイアントを射貫くことが出来ずにいる。近接しようにもビッグトロールが邪魔だった。
　アルクたちも徐々に押されていた。倒しても倒しても悪鬼は大通りにやってくる。巨人に近づく隙が作れない。
「――出でよ、氷の精霊」
「!?」



　路地から声が聞こえる。
　瓶を割る音と共に、水色の光の結晶が辺りに広がる。やがてそれは褐色の女神へと姿を変えた。
「――すべてを凍りつくせ、シンクァロディア！」
　フードを目深に被った女性がそう命じると、褐色の氷の精霊は辺り一面に氷の息吹を放った。
　たちまち凍りついていくビッグトロール。
　アルクは驚きながらも氷像と化した悪鬼をクレイモアで砕く。
　美しい高音の音色を放ちながら粉々に砕け散る魔物を踏み越えながら、アルクはフォレストジャイアントの元へと走る。路地を見ると、もうそこには人影はなかった。

【次回へ続く】

TOKYO MANIAC MAISON

趣味人の住まう投稿コーナー　第4回

東京マニアックメゾン

★こんにちはー。3DSなんて知ったことかッ!（貧乏）　大分県　也様：109　㋷いきなりの挨拶に不覚にも吹き出した件。結構いいお値段ですから気持ちはわかるけど

待望の増ページ&新コーナー続々始動!!

全国数千人（メインライター脳内調べ）のファンの方々、長らくお待たせいたしました。マメゾーがついに増ページの運びとなりました！　これもひとえにみなさまの暖かいご声援のおかげです。今後ともよろしくお願いいたします。

リューヤ：で、ページ数が倍になったぶん、何か新しく始めたいので、コーナーを増やそうと思います！

ハル：いいですね。今までは、2ページにしてはがんばってたけど、それでも少しさびしい感じでしたから。

中川：ですね。お2人とも、がんばってください。

リューヤ：……つきましては、中川さんにも何か1つ新コーナーを担当してもらおうかと（ニヤリ）。

中川：いえいえ、メインライター様の仕事を強奪するつもりはこれっぽっちもありませんよ。ふっふっふ。

ハル：はいはい、ムダな牽制をしない（笑）。で、新しく始めるのってどんなコーナーなんですか？

リューヤ：以前人気だった大喜利とうろおぼ絵を復活させます。それから、不定期開催の読者参加ゲームをやりたいなと。もちろん第1回目は次号ということで。

中川：ああ、そういえば前に予告してましたね。開催までずいぶん時間がかかってないですか？

リューヤ：ええ。これは単純にページの都合ですね。まあ、ゲーム関係の解説はあと回しにして、まずは読者コーナーの内容説明をしましょうか。

ハル：了解でーす。当ページはゲームやアニメ、マンガなどを愛するマニアが住むマンション、という設定の読者ページです。オタ要素がある話題ならなんでも取り扱っていますので、気軽に投稿してください♪



イラスト●朝霞太郎



▶群馬県　ハル様：104：長野業正は信玄を撃退した名将、上泉信綱はその家臣で剣聖と呼ばれた武芸者。こういう渋いとこは私も大好きです。



▶千葉県　ジャンク様：302：「構図がいい」と担当編集が誉めてた1枚。キャラを描くだけではなく、見せ方を工夫しているのがいいですね。



▶石川県　たての様：309：「この入試が終わったら『MOTHER2』するんだ」とコメントが。そっちは死亡フラグだ、帰ってこーい（笑）。





▲埼玉県　星空様：305：このマンションの屋上、と言うか真ゲームの素にも宇宙人が2人いたっけ。家賃払ってるのか、あの人たち？

▲栃木県　青空狼様：205：カードゲームは好きですか、と質問が。「アクエリアンエイジ」が好きでしたがここ数年やってないなー。



▶東京都　阿部逸人様：308：「リリカルなのは」と脚本や監督が同じということで期待してます。イヌ耳&ネコ耳がわんさか出るのも楽しみ♪



▶埼玉県　堀田ぬか様：307：どっちも美少女戦士などではなく、ただの回復アイテムです。早く姉さんに使ってやれよと言いたい（笑）。



▶秋田県　こーさかまつみ様：607：本体ごと買おうと思っていたら3DSが出たので迷っているとか。難しい選択ですよね、ゲーム機高いし。

◀静岡県　ピンク玉様：404：延期かあ、どうなんでしょうね。発売日がキッチリ決まってないあたり、まだしばらく先なんでしょうけど。早く遊べるようになるといいですね。

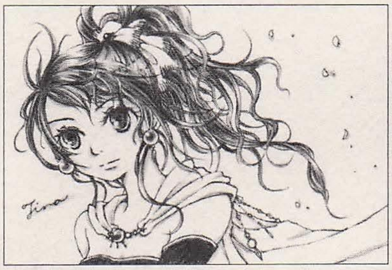




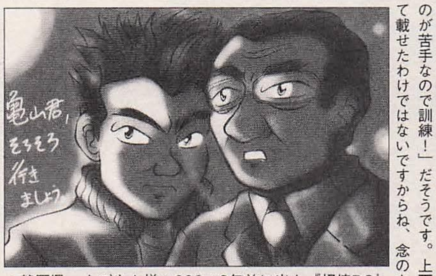
▶大阪府　遠野いずみ様：108：「前号は没で残念」とコメントが。今回のページ増で掲載枚数も増えましたから、ここはひとつご勘弁を。



▶大分県　也様：109：「動きのある絵を描くのが苦手なので訓練！」だそうです。上下間違えて載せたわけではないですからね、念のため。

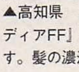


▲高知県　ミモ様：103：前号を読んでいたら『ディシディアFF』がめっちゃやりたくなって描いたのだそうです。髪の濃淡の描き分けがキレイに出てますね、GJ！



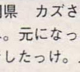
▲静岡県　カズさん様：608：2年前に出た『相棒DS』ですね。元になったドラマは第9シーズンが先日終わったんでしたっけ。人気なんだし続編出ないかなあ……？

みなさまお待ちかね、メインライター土下座のお時間がやって参りました。前の読者コーナーではちょくちょくミスってたのですが、マメゾーになってからは初めてですね。で、今回は何をやらかしたのかというと、Vol.18のP.160に掲載したりるる様のおハガキにRNを付け忘れたのでした。というわけで、りるる様のRNは510となります。ホントに申し訳ありませんでした（土下座）。それと今回のミスをツイッターで教えてくださったプンチョ様（105）、どうもありがとうございました、助かりました。（リューヤ）



管理人■リューヤ

左の欄外ネームで額を地面にこすり付けているドジっ子管理人。私の土下座は108式まであるぞ。



B101号室住人■ハル

ついにページが増えました♪　パワーアップしたうろおぼ絵を見るのが今から楽しみですよ～!!



謎の0号室住人■中川大明

3DS、あまりすれ違えないので、今度人の多い時間を狙って編集部に行こうと考えております。

読者ページのライターを始めて3年半。ミスって土下座写真を掲載するなどいろいろありながらも、読者様からの人気に励まされてがんばって参りました。その人気のバロメーターとなるのが、バレンタインデーに女性読者から贈られてくるチョコなのですが、今年はなんと0個（笑）。ヒャッホウ、私はもうだめだ、中川さん後は任せた……などとドタバタやってるうちにミモ様（103）からパワーストーンで作ったストラップが届いて事なきを得たのでした。というわけでミモ様、ありがとうございました。海難事故防止のお守りとして大事にします（笑）。　（リューヤ）

★3月って寒いですよね？　石川県　かおる．様：304　(リ)東京はそんなことないよ、と答えようと思ってたら先日雪が降ったし。最近は気象がいろいろおかしいですよね

住民参加ゲーム「フロア対抗ジャンケン」次号開催！

勝利チームの参加者には賞品もあります

VOL．15で「そのうちやるよー」と言っておきながら、その後一切音沙汰がなかった読者参加ゲーム企画。このままお蔵入りになるんじゃないか、と思っていた方も多そうですが、ご安心ください。ページも増えたことですし、次号で開催いたします！　このリューヤ、読者に向かってウソをついたことなど一度もないのだ！（編注：それがもうウソです）……で、記念すべき第1回目のゲームについてですが、「フロア対抗ジャンケン」を開催します！　このゲームは、のけもの様（102）にご提案いただいたアイデアを元にしたもの。同じフロアの住人（RNの最初の数字が同じ人）同士でチームを組んでもらい、他のフロアとジャンケンの成績を競っていただきます。ルールは簡単で、グー、チョキ、パーの中からどれを出すかを決めて、ハガキかメールでフロア対抗ジャンケン宛に投稿していただきます（この際、RNをお持ちでない方には、新規にRNが発行されます）。何を出すかが送られてこなかった部屋＆最上階の空き部屋は、編集部側でランダムに何を出すかを決定します。

こうしてすべての部屋の手が出揃ったら、それぞれの上下の部屋と対戦スタート。勝てば＋1、負けたらマイナス1、あいこの場合は±0……という形でポイントの加減を行い、各階の合計点数を計算して一番高かったフロアが優勝ということになります。なお、優勝したフロアの参加者様には賞品として特製グッズをお贈りしますので、どうぞみなさま、奮ってご参加ください。なお、ゲーム参加投稿の締切は3月31日（必着）、またお1人様につき1回限りの参加とさせていただきますので、よろしくご了承ください。

◆ジャンケンの勝敗でポイントが決まります

401		402
301	勝ち＋1	302
201	負け－1　合計０ポイント 勝ち＋1	202
101	負け－1	102
	最上階と対戦	



イラスト●朝霞太郎

ここしばらく忙しく過ごしていたので、（今は再び忙しい周期に入ってしまいましたが）旅行にたくさん行ってきました。韓国以外に、先日は栃木の湯西川温泉に！　かまくら祭りが開催されていて、小さなかまくらに火を灯したものが川沿いに並ぶ様子が圧巻でした。もちろん、人が入れるサイズのかまくらもあって、生まれて初めて入ったかまくらにテンションが上がりっぱなし！　旅館の料理も、囲炉裏を囲んでの「平家落ち人料理」ということもあって、まるで『遙かなる時空の中で』の世界にトリップしたようでした♥　（ハル）

ハルの談話室・・・

担当ハル

前回のイラストにあった、文化祭のコスプレという黒歴史についてツッコミをいただいたみたいで（笑）。正解は当たらずとも遠からず。中学の林間学校で『KOF』のコスプレをした写真が、卒業アルバムではなく某ゲーム誌に掲載されました。卒アルじゃなくて本当によかった。という訳で、どどーん☆　とスペースも大きくなった談話室をオープンします♪

■「私の地元のレンタルDVD屋さんは、レンタルコーナーの大部分が、韓流ドラマで占拠されています」（石川県　かおる．様：304）

朝、昼と主婦層をターゲットにした時間帯は見事に韓流ドラマづくしですよね。そのうち、月9も韓流になってしまうんじゃないかとすら。そんなハルもすっかり韓流中毒ですが……。

■「締切を過ぎても、時間内にごめんなさいを10回言えば載せてくれますか？」（群馬県　ズ・ゼ様：206）

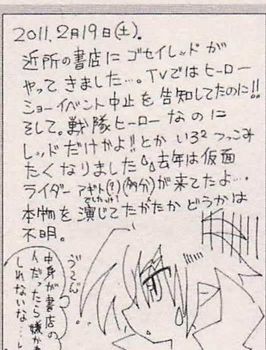
1回、1回真心を込めてもらえば……（チラチラっと担当編集を見つつ）。まさに魔法の呪文じゃないですか！　私も習得したいです!!

■「1人でカラオケに行って「ダンバインとぶ」を熱唱。しばらくして隣の部屋からも「ダンバインとぶ」が聞こえてきました。女1人がアニソン歌っているのがバレたのでしょうか。恥ずかしくて死にそうです」（栃木県　アスP様：502）

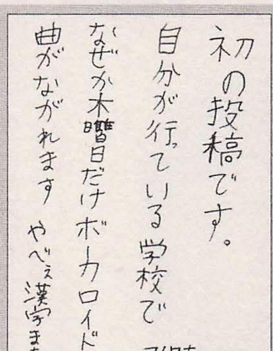
むしろアスPさんの歌声を超聞きたかった。「ダンバインとぶ」超かっこいいんですけど！　ユーチューブで聞きながら原稿書いてます。1人カラオケは、気持ちよくなった者勝ちです!!

■「『ゲームの世界はどこかにある！』と友人に言ったら「ねーよ！」と言われてしまいました。でも、その後友人が「『ドラクエ』の世界ならあるかも」と言ってきました。何が基準で、あるとないを決めているのか」（静岡県　ピンク玉様：404）

昔、『ドラクエV』のCMをテレビで見たとき、本気で「地球上にあの世界が存在するんだ！」と信じたものです。純粋だったあの頃よ……。まだCGとかもそんなに進んでいない時代だったので、きっと空想で補正していたのかも!?



▶栃木県　青空狼様：205：Gロッソ休演のテロップを見ると胸が痛くなりました。なんというか大人の事情ですね、わかります。中の人のことはスルーの方向で（笑）。



▶愛知県　A君様：609：なんてステキな学校！　ハルの学校は、クラシック以外は流していけない決まりだったので、小さな抵抗で「エヴァ」の曲を流していました。



▶石川県　たての様：309：中学生が作ったお化け屋敷ですらビビリ倒すチキンなので、ホラーゲームはあまりやったことがありません……。でも曲は好きで聴いてます♪



▶埼玉県　星空様：305：もういっそ出会いがあるのであれば2次元。否、積極的に2次元の出会いを求めます。占いも素敵ですが、夢に好きなキャラが出てくると……♥



▶東京都　阿部逸人様：308：これは「なんでも女体化すればいいというものじゃない」というお手本になりますね（笑）。が、このトキメキはいったいなんなのか！！



▶大阪府　岡周二様：507：アニメ作品のアクセサリーを具現化したもので一番は、やはり「天空の城ラピュタ」の飛行石でしょうか。あれは心の底から欲しかった……。



▶京都府　シーエム様：401：私も観てました！　NHKのアニメって本当にクオリティが高いですよね。見始めたのは中の人目当てという不純な動機なのですが……。



▶千葉県　神取ルキュ様：306：手作り！　ステキ女子。私は料理教室の体験レッスン（無料）で作ったチョコケーキを配ろうとしたら、さすがに母に止められました。

先月のお休み期間を使って、予告どおり2泊3日の韓国旅行に行ってきました。弾丸ツアーにつき、1分1秒もムダにしてなるものかと、エクセルに旅程を組む気合いの入れよう！　空港に着いて早々に、エステ＆マッサージに直行☆　ここでは垢すりも体験したのですが、これぞ無防備の極み！　素っ裸で黒いビキニを着た強そうなおばさんに、身を委ねてきました（笑）。ツルツルの身体にしてもらったあとは、焼き肉を食べに♪　韓国では、食器を手で持って食べるのはマナー違反らしく、食事するのもひと苦労でした。　（ハル）



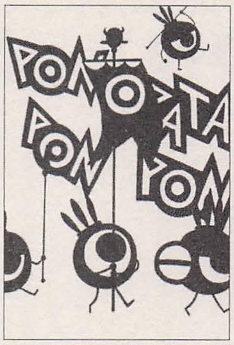
毎度おなじみの文字ネタ掲載コーナー。今月は欄外２カ所を使って多めに採用していきます。■「萌えキャラを描いたデコトラのプラモデルって発売されているのでしょうか？」（大阪府　岡周二様：507）調べたら、青島文化教材社さんから『らき☆すた』の痛ダンプが発売されてました。もう完売したっぽいけど。■「封筒でハガキをまとめて送る場合は、あて先の○○係の部分は描かなくてもいいのでしょうか？」（埼玉県　ビシャえもん様：505）もちろん書かなくてOK。○○係は各コーナー名のつもりだったのですが、紛らわしいので今月から削ってたり。（リューヤ）



▶鹿児島県　哀藤サトシ様：405：アーケードやWiiのSTGですね。「鹿児島にはもちろんない」という切ないコメントに涙を誘われました。



▶栃木県　前田ヨースケ様：506：『DIVA2』ではカイト以外未使用で、他キャラの友好度はほぼBADだとか。その露骨さに乾杯（笑）。



▶群馬県　ズ・ゼ様：206：『パタポン』の投稿とは珍しい。原作の影絵っぽさがよく出てるし、結構スタイリッシュで好きだな、こういう絵。



▲愛知県　ウジサト様：303：背景を洋楽のCDジャケットっぽく仕上げてみました、とのこと。なるほど、その発想はなかったな。



▲高知県　翔様：110：惜しい、字が違います。正解は「政宗」。日本史のテストで間違えやすいので、みんな気を付けようね！



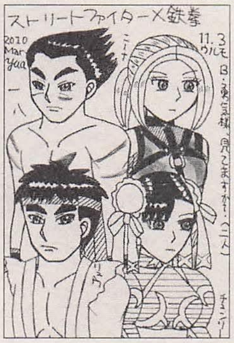
▶兵庫県　アルタイゼン様：209：秋葉原を歩いているとメイドがビラを渡してくるので困ってます。つかミニスカのメイドなど邪道だと思う。



▶埼玉県　ビシャえもん様：505：全国のカチュアファンを敵に回しかねない1枚。でも、かわいく描けてますのでまあセーフですかねー（笑）。



▶三重県　黒子改め黒衣様：310：前号で微妙にペンネーム変えていたんですね？　気付かずにスルーしてしまいました、申し訳ない（土下座）。





▲大阪府　岡周二様：507：愛花の痛デコトラとな。実際に走ってたらすごく目を引きそうですね、これ。



▲東京都　ごがちょ様：605：そもそも２次元では美形はトイレに行かないのです（笑）。だからなくても問題ナシ！



▲宮城県　鷺生香菜様：410：主人公＆シオ＆レン。ちなみに女主人公の名前はkanaだそうです。うむ、分かりやすい。



★ちょっと不思議なマナミアに魅せられました。カナンのドレスを着せていたので不思議さが引き立ってました。そのうち透明装備も（以下略）　新潟県　プンチョ様：105

◀新潟県　プンチョ様：105：描き込みがすごい、とリューヤ＆担当編集をうならせた1枚。ハガキ裏のコメントは右のハシラに掲載しておきますね（笑）。



▲長野県　美倖ゆうあ様：406＆降見ウルモ様：407：毎回合作イラストを送ってくれてありがとう！　仲いいなあ。

◀宮城県　リッチー・ロート様：106：「バガボンド」の武蔵と一刀斎ですね。いつ連載再開するんだろうな……。

最近、ニコニコアプリの『キャプテン翼～つくろうドリームチーム～』にハマってます。ニコニコ動画を見ながらプレイできるソーシャルゲームなんですが、テクモが出したファミコン＆スーファミ版とシステムが似ていて懐かしいですね。クジ運しだいですが無課金でもいい選手が手に入るし、フレンド登録したプレイヤーを助っ人としてチームに組み込めるのもおもしろい。というわけでこれから始める人、ぜひリューヤをフレンド登録して試合でこき使ってやってください。登録に必要なニコニコIDは224437です。よろしく！（リューヤ）



マンガ●菅花純（編注：あのエピソードですね）

真ゲームの素

担当　中川大明

一口に投稿と申しましても、時代時代で変わるものでございまして、近年増えつつあるのが「2ちゃんねる」などのネットのノリそのままの投稿でしょうか。

まあ、たまにいただく程度なんですが、それでも確実に増えてはおります。なんでしょうか、もうまるで季語や枕詞のように「死ね」とか「カス」なんて言葉が出てくるような、そうしたたぐいですね。

この際、はっきり申し上げますが、そういうのはネットなどの「それが通じるコミュニティ」でやっていただけないでしょうか。「よお、元気だった？」みたいなノリで「死ね」とか言われても困っちゃうんです。こちらとしましても。

いえ、それがもちろん「キャラ」だということは重々承知してはおります。なにしろ、罵詈雑言が並んだ投稿でも、最後に小さく「絶対にペンネームでお願いします」みたいに書いてあることが少なくありませんので。つまり、投稿者ご本人は、その罵詈雑言をおもしろいと思って投稿してくださっているのでしょう。

ただですね、投稿してくださるのは本当にありがたいのですが、メーカーを名指しして「つぶれろ」とかですね、そういうことを書いてある投稿は掲載したくないのですよ。「できない」のではなく、「したくない」んです。私個人として。

なぜなら「誰も得しないから」です。私も、電撃ゲームスも、メーカーも、そして投稿者ご本人も、誰ひとり得をしません。理由は言うまでもないと思います。うざい話で本当に申し訳ありません。

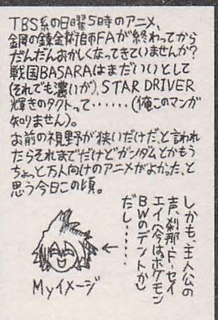
●心が躍れば、それはGAMEです

じ、じゃあ、あんなことやこんなことも!?
「3DSをプレイしての、率直な感想をお願いします。本音でお願いします」（石川県　かおる。様：304）

3D映像は人によって向き不向きがあるでしょうねえ。私の場合、『レイトン』はムービーになったら3Dをオンにしております。

「中川様は原作モノのゲームはお好きでしょうか？　自分はジャンルとしては好きですが、作品として満足できたものは少ないというジレンマに悩まされています」（茨城県　のけもの様：102）

FCで数々の原作モノに泣かされたり、煮え湯を飲まされた者としましては、今は本当にクオリティが高くなったと感じております。



▶鳥取県　LIME様：603：ふむ。次はこれをプッシュしていくのか」という鑑賞法も。



▶大阪府　岡周二様：507：ハードの性能を考えれば、相応なのかもしれませんね。



韓国旅行記その２です。２日目は、前日の小顔マッサージで小さな努力をしつつスタジオでの撮影に！　妓生（きーせん）という日本で言う花魁のような衣装と、チマ・チョゴリ。あとは韓流ドラマ「イルジメ」をイメージした男装の衣装を着ました。カメラマンは韓国語しか話せないため、日本語通訳つきでポーズ指定。このポーズ指定がすごくて、あまりの熱心さに、スタジオに撮影用として置いてあった梅の木の枝をヒートアップしたカメラマンが折る程なんです。撮影したデータは神のような修正のおかげでよい出来でした。（ハル）

★最近冷え性に悩んでいます。どうしたらいいのでしょう……。 埼玉県 星空様：305 (リ)チューブの生姜と蜂蜜をお湯で溶く生姜湯がオススメ。あとは足湯も効きますよ



■「今月こそ4ページか!?（血ヘド）」（東京都 阿部逸人様：308）あぁっ、4ページになったはいいけど待たせすぎたのか！ 衛生兵、衛生兵ーッ!! ■「イラストコーナーに写真というのは反則でしょうか」（茨城県 のけもの様：102）大きくは載せられないので、見せたいものをどアップで撮ってくれればOK。今回いただいた写真は引きすぎだったかな。■『nintendogs+cats』を買ったら、猫には家の猫と同じももちゃんと名付けます。犬はガオーさん……」（大阪府 遠野いずみ様：108）猫の名前はわかりますが、犬とのギャップがすごいなあ（笑）。（リューヤ）

▶埼玉県 堀田ぬか様：307：その設定だと私は未亡人か（笑）。嫁は誰だったんだろう？

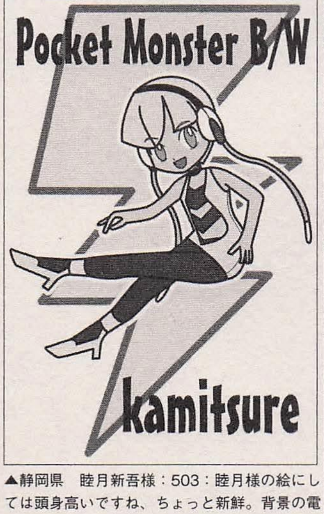




▲神奈川県 木賊みどり様：501：一般的にかわいいと認識されそうな5匹を描いたとのこと。木賊様自身はデンチュラが好きだそうです。

▶千葉県 ジャンク様：302：魔法使い1人旅。このプレイは難易度が高そうですね（笑）。





▲静岡県 睦月新吾様：503：睦月様の絵にしては頭身高いですね、ちょっと新鮮。背景の電撃マークはえらく見慣れてますけど（笑）。

▶石川県 たての様：309：虚淵さんの脚本、おもしろいんだけど夢も希望もないよねー（笑）。



▶栃木県 アスP様：502：『オウガバトル64』のディアナ。彼女の弓にはお世話になりました。



▶栃木県 青空狼様：205：主人公がEU所属だし、ラウンズと戦闘とかはありそうな……？



▶秋田県 こーさかまつみ様：607：ああ、前号の。おもしろそうだけどデッチアゲだからなあ。



▶千葉県 神取ルキュ様：306：『ライドウ』2枚目～。背景は花か、春っぽくていいですね。



▶東京都 抹茶ナイト様：107：キュアパッションですね。『プリキュア』で一番好きだとか。



◀広島県 アクダマゲク様：204：『アマガミ』の絢辻さんですね。ところでゲク様、最近絵柄変えました？ 目の間が離れてきた感じが……。



◀群馬県 ハル様：104：ああっ、三成様が青筋を浮かべていらっしゃる……！ 照れ隠しで無礼討ちとかされかねんな、これは（笑）。





▲大阪府 遠野いずみ様：108：限定版を予約したとか。存分に楽しんでください♪

今年の抱負は、「料理が上手くなること」。この目標をもとに、料理教室に通っております。なんてリア充な響きなのか（そう思っている時点でダメダメ）。周りの女子たちのあまりのリア充っぷりに怯えながら、イワシをさばいたり、パンをこねたりしています。女子のイメージが先行しがちな料理教室も、最近は男性が増えつつあるようで、本格的なソバ打ちレッスンもあるのだとか！ おいしいご飯を食べると心がほっこり豊かになるので、これを機に料理スキルを磨きたいと思います！ 今は仕事が忙しくて通えませんが（涙）。（ハル）

次号から始まる新コーナーはこちら

気になる新コーナーについてですが、とりあえず以下の2つを導入することに。どちらも「ゲームほうる」時代にやってたコーナーですので、ご存知の方も多いでしょうが、一応ざっと解説しておきますねー。

超うろおぼ絵

こちらはキャラクターなどの絵を募集するコーナーとなります。が、決して破ってはならない鉄の掟が1つ。それは「資料をまったく見ないで描く」ということ。絵の上手さよりもおもしろさや勢いを重視しますので、間違いは気にせずどんどん送ってくださいね。

大喜利の宴

お題に沿っておもしろい答えを返してもらうネタコーナー。最初のお題はアルタイゼン様（209）ご提案の「1度でいいから見てみたい、○○が××するところ」で行ってみます。○○は人物名ね。イラストと文字ネタの双方を受け付けていますのでどうぞよろしく。

投稿募集コーナー一覧

イラスト&4コママンガ掲示板	ゲーム、アニメ、コミックなどの白黒イラストを募集するコーナー。4コママンガやおもしろ写真もアリです。
ハルの談話室	日頃抱えている素朴な疑問や、趣味について語るコーナーです。イラストでの投稿も大歓迎！
真ゲームの素	雑学大好き中川さんのコーナーです。ハルの談話室よりも細め＆古めの話題はこちらのほうにお送りください。
超うろおぼ絵	あなたの記憶力を試すイラストコーナー（笑）。資料を見ないで描いた"うろおぼ絵"をお送りください。
大喜利の宴	詳細は上で触れたとおり。あわせて次々回のお題も募集しますので、こちらの投稿もよろしくお願いします。
フロア対抗ジャンケン	グー、チョキ、パーのどれかを選んで送るだけの簡単ゲームコーナー。運がよければ賞品がもらえます（笑）。

投稿のお約束

●必要記入事項

投稿の際はハガキかメールをご使用いただき、住所や氏名、郵便番号、ペンネーム、RN（ルームナンバー）、投稿コーナー名、コメントといった必要事項を書き添えて下の宛先までお送りください。特にコメントは、おもしろいことを書くとページ隅のハシラネタや上下の欄外コラムなどに採用されるかもしれないので、気合いを入れて書くとよろしいかと。なお、投稿の締切は雑誌発売の1週間後が目安となっておりますが、数日程度なら遅れてもどうにかなります。間に合わなくてもその次の号に載るかもしれないので、お気軽に投稿していただければ幸いです。

●メール投稿について

メールでイラストを投稿する場合は、縦横比をハガキと同じにして、画像の解像度が350dpi以上になるよう調整したうえで、メールにイラストを添付する形でお送りください。縦横比が狂っていると、掲載時に端が切れたりしますので要注意。イラストの拡張子はJPGやBMPなど一般的なものでお願いします。また、1通のメールにイラストやネタを複数まとめる際はメール容量6MBを上限の目安とし、それ以上のサイズになる場合はZIPで圧縮してください。なお、住所や氏名などの必要記入事項はメール本文に書いていただければと思います。

●封筒を使うとお得!!

ハガキを複数投稿する場合は、封筒にまとめて入れると切手代が節約可能。その場合はハガキと同サイズの厚紙を使うとより経済的ですが、紙が薄いと裏写りして掲載できない場合がありますのでご注意を。なお、ペンネームなどの投稿の必要項目は、封筒や便せんではなくハガキ＆厚紙の裏への記入をお願いします。

●RN（ルームナンバー）について

メールやハガキが採用された投稿者様には、3ケタの数字からなるRN（ルームナンバー）を進呈！ これは当ページの会員番号で、作品掲載時にペンネームとともに記載されます。ちなみにRNはマンションの部屋番号を想定していまして、101（1階の1号室）から始まって110（1階の10号室）まで、11人目からは201（2階の1号室）～210（2階の10号室）……となっています。

投稿の締切
3月31日

メールアドレス
games-dokusya@ml.asciimw.jp

ハガキの宛先
〒160-8326 (株)アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部 マメゾー係

読者アンケート

左のハガキに欲しいプレゼントの番号（P.147を参照）とアンケートの回答（数字は右詰めで記入してください）、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼ってお送りください。たくさんのご応募、ご意見やご感想をお待ちしております。

1 あなたの性別を教えてください。
①男 ②女

2 あなたの学年・職業を教えてください。
①小学生以下 ②中1 ③中2 ④中3 ⑤高1 ⑥高2 ⑦高3 ⑧短大・専門学校生 ⑨大学・大学院生 ⑩予備校・浪人生 ⑪会社員 ⑫アルバイト ⑬無職・休職中 ⑭主婦 ⑮その他

3 電撃ゲームスをどこで知りましたか？
①雑誌誌面での告知 ②書店 ③電撃オンライン ④その他のインターネット ⑤イベント ⑥街頭広告などの宣伝物 ⑦その他

4 本誌の購入状況を教えてください。
①毎号買っている ②ときどき買っている ③初めて買った

5 次号も電撃ゲームスを買おうと思いますか？
①絶対に買う ②おそらく買う ③まだわからない ④おそらく買わない

6 どの情報を知りたくて本誌を購入しましたか？ 目的となった記事を右の記事リストから2つ選んで、番号でお答えください。

7 本誌の記事でよかったものを右の記事リストから3つ選んで、番号でお答えください。

8 本誌の記事でよくなかったものを右の記事リストから1つ選んで、番号でお答えください。

9 今号の表紙について、どう思いますか？
①すごくよい ②よい ③ふつう ④悪い ⑤すごく悪い

10 今号の価格について、どう思いますか？
①高すぎる ②少し高い ③ふつう ④ちょっとお得 ⑤すごくお得

11 普段よく読む雑誌があれば、その番号を3つまでお答えください。
①電撃PlayStation ②デンゲキニンテンドーDS ③電撃アーケードゲーム ④電撃殴王 ⑤電撃Girl'sStyle ⑥電撃G'sマガジン ⑦週刊ファミ通 ⑧ファミ通Xbox 360 ⑨ファミ通DS＋Wii ⑩ファミ通WaveDVD ⑪月刊アルカディア ⑫ゲーマガ ⑬Vジャンプ ⑭ゲームジャパン ⑮Nintendo DREAM ⑯週刊アスキー ⑰その他（雑誌名をお書きください）

12 ゲームタイトルの特集以外に、読んでみたい特集テーマがありましたら教えてください。

13 あなたはゲーム雑誌を買うときに何を重視しますか？ 3つまでお答えください。
①表紙 ②買おうと思っているソフトの情報量 ③買ったソフトの情報量 ④紹介しているタイトルの数 ⑤新作情報 ⑥レビュー ⑦連載コーナー ⑧業界情報・ニュース ⑨付録

14 持っているハードをお答えください（複数選択可。ハガキにある枠の中の番号をぬりつぶしてください）。

15 今後、特集してほしいゲームソフトのタイトル・機種名を1つ書いてください。

16 最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名を、できるだけ正確に3つまでお答えください。

17 16のソフトを攻略するときに何を参考にしましたか。1つ選んでお答えください。
①電撃の攻略本 ②電撃以外の攻略本 ③電撃のゲーム雑誌 ④電撃以外のゲーム雑誌 ⑤何も参考にしていない ⑥インターネットの情報 ⑦その他（具体的にお書きください）

18 これから発売されるゲームで遊んでみたいものを、P.122～125の「新作ソフトスケジュール」から3つ選んで、番号でお答えください。

19 最近購入したコミックのタイトルを1つ書いてください。

20 最近よく見るTV番組（アニメ、ドラマなど）のタイトルを1つ書いてください。

21 グラビアページに登場してほしい芸能人の名前を1人（または1グループ）書いてください。

記事リスト

Staff

■編集長 千木良章
■副編集長 野村一真／本多昇
■デスク 宮下雅史／古川朋久
■編集 飯塚岳史／中村需志／荒木賢一朗／石丸裕貴／染谷行人／田中雅邦／平岡祐輔／松崎豊／大野英士／木原大輔／高橋智也／田中千尋／前川晋／松下彩／松下忠嗣／片山和哉／三輪邦宏／三輪玲子／渡辺諭
■ライター 伊藤裕章／大山卓也（ナタリー）／加藤絢子／川地誠／久保内信行／澤田五郎／澤田泰宏／櫻井慎太郎／柴道拓人／鈴木拓馬／田下広夢（伝心社）／田栗勇人／中川大明／西廣智一（ナタリー）／長谷川暢俊／東芦谷恵／藤井幹順／山口剛史／山村龍／芳野裕生／渡辺一史／RucKyGAMES
■編集補助 保坂真優美／森田留衣
■デザイン 蛇川貴子／杏珠（studio H.M）／安藤尊子／市川正美／風間芳子／川又紀子／グラフィオ／クリエイティブデザイン羽沢組／小松浩則／斉藤和代／シンプリィ／瀬川真由美／タイプビー／高島ヒロキ／高野册／高橋デザイン事務所／東海創芸／冨畑浩二／ニイナナニイゴオ／バナナグローブスタジオ／マイクロフィッシュ／明昌堂／リーフ
■カメラマン 塚原孝顕／外崎久雄／中嶌仁己／松田和弘
■電撃ゲームメディア総編集長 江口聡

デンゲキニンテンドーDS 5月号増刊
2011年3月24日発行・発売
第11巻 第10号 通巻185号
発行人 渡部雅人
編集人 江口聡
発行所 株式会社アスキー・メディアワークス
〒160-8326 東京都新宿区西新宿4-34-7
TEL 03-6866-7530（編集）
TEL 03-6866-7500（広告）
発売元 株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
TEL 03-3238-8528（営業）
印刷所 図書印刷株式会社
DTP 東海創芸／明昌堂／エストール
表紙・ロゴデザイン K Plus artworks（小林博明）

電撃ゲームス 次号予告

Vol.20は4月26日（火）発売予定

新たなRPGとACT、そして驚きの新作をクローズアップ！

Vol.20はイメージエポックが贈るRPG『最後の約束の物語』、イグニッション・エンタテイメントの贈るACT『エルシャダイ』、そして驚きの新タイトルをクローズアップ予定！

好評のエンタメ企画&グラビアももちろん充実！

今号のエンタメ企画の特集はいかがでしたか？ 次号でもアッと驚く企画を用意しているので、ぜひぜひお楽しみに！
※内容は変更になる場合があります。

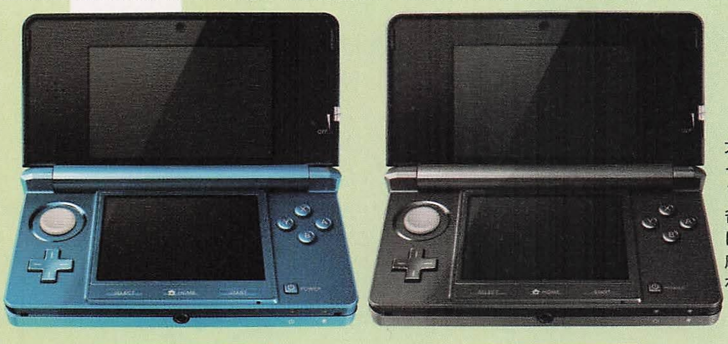
★電撃ゲームス公式ウェブサイトもチェック！
http://games.dengeki.com/

お便りの宛先 〒160-8326 (株)アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部 ○○○○係

電撃ゲームス Vol.19 読者プレゼント

1 3号連続3台ずつ!!「ニンテンドー3DS」

任天堂



アクアブルー　コスモブラック

2月26日に発売され、大人気の「ニンテンドー3DS」をVol.17、18、19の3号連続で各3名様、合計9名様にプレゼントします！応募時に希望のカラーを記入してください。

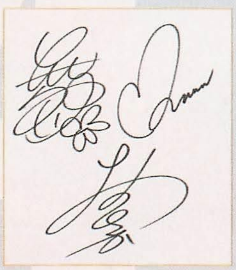
3名

応募の決まり

付属のアンケートハガキにご希望のプレゼント番号を記入してご応募ください。対応機種が複数ある場合は、アンケートハガキの自由欄に欲しいほうの機種をご記入ください。なお、アンケートのご回答内容は当選・落選に一切関係ありません。

応募の締切　4月25日 消印有効

4 小野坂昌也さん、井上麻里奈さん、門脇舞以さん サイン入り色紙



3月4日に放映された『MHP 3rd』電撃PlayStation×ニコニコ SP」に登場した小野坂昌也さん、井上麻里奈さん、門脇舞以さんのサイン入り色紙を1名様に！

1名

3 ペルソナ2 罪

アトラス

PSP　P.50で紹介！



11年の時を経て、『ペルソナ2 罪』がPSPに復活した。今作はワイド画面への対応など、PSP向けに数々の要素が調整されており、より遊びやすくなっている。

3名

2 アースシーカー

角川ゲームス

Wii　P.44で紹介！



人類のかわりとなるべく生まれた「アースノイド」を操作して、舞台となる惑星じゅうから地球の遺物を集めつつ、地球の復興と人類の復活を目指すACT。

3名

7 「アルカナハート3 ハートフル ファンブック」

ホビージャパン

P.113で紹介！



『アルカナハート3』初のファンブックが登場！『2』と『3』の間の話を描く書き下ろしのショートストーリーやイラストなどを掲載している。

2名

6 『ゴッドイーター バースト』イラストサイン色紙

バンダイナムコゲームス



『ゴッドイーター バースト』のキャラクターデザインを務めた板倉耕一氏、小林くるみ氏のイラスト入りサイン色紙を、各1名様、計2名様にプレゼント！

2名

5 ワイヤレスHDMIキット「EZR601FHD」

ウィザージャパン

P.165で紹介！



PCから離れた場所にあるTVにワイヤレスアダプターとHDMIでつなぐことで、PCのHD映像をテレビに飛ばすことができる「EZR601FHD」を1名様にプレゼント。

1名

電撃ゲームス Vol.17　読者プレゼント当選者（敬称略）

❶「ニンテンドー3DS」
大阪府 西部和樹（アクアブルー）/ 埼玉県 斉藤英之（コスモブラック）/ 愛知県 岩田清和（コスモブラック）
❷『モンスターハンターポータブル 3rd』
北海道 中島かなこ / 兵庫県 柘植健司 / 福岡県 松井健史
❸『キャサリン』
神奈川県 鳥越丈司（PS3）/ 大分県 中野佑一（PS3）/ 福岡県 新飼隼人（Xbox 360）
❹『ラストストーリー』
高知県 泉三和 / 京都府 野口圭 / 愛知県 後藤紀文
❺『ファンタシースターポータブル2 インフィニティ』
岡山県 堀仁美 / 東京都 藤川聴恵 / 静岡県 滝井雄矢
❻魔界戦記ディスガイア4 プリニーキャスケット
千葉県 吉原茜 / 北海道 豊田真也 / 大阪府 入江耕平
❼ワイヤレスPCオーディオアダプター「EZR601PCA」
鳥取県 森谷亮子

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。各賞の応募が多数の場合は、厳正なる抽選のうえ当選者を決定します。また、ソフトの発売時期の都合上、賞品の発送が遅れる場合がありますので、あらかじめご了承ください。なお、賞品のデザインなどは変更になる場合があります。



AKB48 なかやん&たなみんのガンプラ作ってみた!&スミ入れしてみた!

ガンプラ作ってみた企画第2弾



仲谷明香

AKB48 teamA
のメンバー。声優
としても活動して
おり、この春から
話題の「もしドラ」
にも参加！

田名部生来

AKB48 teamK
のメンバー。たな
みんの父親ゆずり
のヲタクっぷりに、
編集部員がタジタ
ジの一幕も!?

AKB48で「ヲタ4」を結成している仲谷明香（なかやん）と、田名部生来（たなみん）が、ガンプラ作り＆スミ入れに挑戦！　さらにガンダムシリーズの思い出についても語ってくれた!

ガンプラ作りその1

1/144 ガンダムを スミ入れしてみた!



●HGガンプラスターターセット vol.2 ●¥1,470（税込）
●発売中 ●特製ブックレット、ガンダムマーカー付き

まず最初は、スミ入れ用のガンダムマーカーと1/144スケールのHG（ハイグレード）ガンダムVer.G30th、そして電撃ホビーマガジン編集部による特製ブックレット「ガンプラHowtoガイド」がセットになった「HGガンプラスターターセットvol.2」に2人で挑戦！ 今回は付属のガンダムマーカーでスミ入れまで行ってもらうのだが、果たして2人が協力して作ったガンダムの出来栄えは？



ガンプラ&スミ入れ初挑戦♪



がんばって作るぞ－！

ニッパー使うの楽しーい♪

▼初めてニッパーを使うなかやん。パチンと切る感触が楽しいみたい。



シールをはりはり♪



小さいシールはつまようじ綿棒を使うときれいにはれるの！

ペンでカキカキ！



ガンダムマーカーでスミ入れ！

はみ出したところは消しゴムで消せばOKだよ



▼つまようじではみ出たスミ入れ部分を削るたなみん。その目は超・真・剣！



ちょっといたずらしちゃえ♪



もー！



合体♪



できた－！

▲上半身をたなみんが、下半身をなかやんが作ったガンダム。そのポーズは後ろの2人と一緒！

ガンプラ&スミ入れ初挑戦♪



スミ入れしたことで、ガンダムの線がクッキリと見えるようになりました！

ガンプラ作りに必要な道具を解説

ガンプラは、基本的にニッパー1つあれば組み上げられるものが多い。ただし、そのほかの工具や身近な道具を一緒に使うことで、より組み立てやすくなったり、よりキレイに仕上げたりすることができる。ここでは、そんな役立つ道具と使い方のポイントを紹介していこう。

綿棒

シールをパーツに貼った際にグッと押し付けたり、スミ入れの汚れの拭き取りに使ったりなど、実は多彩な用途に使える道具。



つまようじ



綿棒では届かないような細かな部位へのシールの圧着や、スミ入れの汚れを削り取るのに使える。台所にある普通のものでOK。

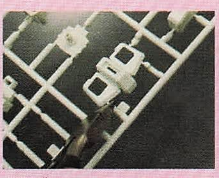
ピンセット



小さなシールや細かいパーツなどをつかむのに便利。



◀小さいシールを貼るときは、位置を調整するのにも役立つ。



▲まずはニッパーの刃を切りやすい方向からランナーに入れて、ゲートを少し残すようにしてパーツを切り離す。



◀残ったゲートをもう一度ニッパーを使いキレイに切り取っていく。

模型専用ニッパー



ランナーからパーツをキレイに切り離すのに必須の工具。



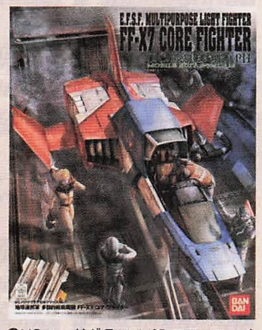
◀爪切りを使う際はパーツを傷つけないように注意。

爪切りでも代用可能

ガンプラ作りその2

UCハードグラフ 1/35 コア・ファイターを作ってみた!

無事にガンダムを作り終えた2人。次は1/35というビッグスケールで再現された、RXシリーズのコア・ブロック・システムとなるコア・ファイターを作ってもらうことに! ただし、今回のコア・ファイターは前ページのガンプラとは打ってかわり、細かな部品を多数使用し、組み立て難易度もかなり高い。そのため、コア・ファイター本体を組み立てるところ(装飾はなし)まで挑戦してもらった。



●UCハードグラフ 1/35 コア・ファイター ●¥4,725(税込) ●発売中


▲コクピットのパーツは特に細かい。たなみんがピンセットを使いながら組む姿も見られた。





◀パッケージを開けてみたら、あまりのランナーの多さとパーツの細かさにビックリ!





◀▲2人はそれぞれ分担し、別々の部位から作り始めることに。

協力して作ろうね♪





▲キャノピーの曲線部分に、集中してシールを貼るたなみん。

スッゴイ真剣!




▲▶胴体パーツのほか、翼に付けるミサイルも作成!

ミサイルも作っちゃった





◀▶2人が組み立てたパーツがいよいよ合体! うまくハマってくれるかな?



▲コックピットやミサイルなど、細かなパーツに悪戦苦闘しながらも、最後は2人一緒にパーツを合わせて、ついに完成!

なかやん&たなみんの作り方チェック!

小さな部品が多いから、組み立てるときは接着剤があると便利だね!

ピンセットがあるとハメ込むときに便利です!

ガンダムマーカーでスミ入れするポイントをチェック!

スミ入れとは、プラモデルのモールド(線)などに薄く細い色を流し込んでいき、プラモデルのディティールを際立たせること。ガンダムマーカーではそんなスミ入れがペン1つで行える。ここではガンダムマーカーの使い方を解説していこう。

①モールドにそってスミ入れしよう



ガンプラのモールドに合わせて、マーカーのペン先を軽く当てながら書き込んでいこう。その際、はみ出しは気にせず書くといい。



はみ出した部分は消しゴムで消そう

▶ある程度インクが乾いたら、消しゴムを使ってはみ出した部分のインクを消していく。上手に角の部分を使おう。



マーカーで書きにくい部分は、パーツをハメる前にスミ入れ!

◀胸のダクトなどは、パーツをハメる前にスミ入れしておこう。

②消しゴムが届かないところはつまようじで!

パーツが入り組んだりして消しゴムが届かない場所のインクを消したい場合は、つまようじを使ってインクを削り落としていこう。


◀塗装をしてしまったガンプラだとこの方法は使えないが、ガンプラマーカーのみで仕上げる場合は有効だ。

ガンプラ作りを終えた2人に感想を聞いた！



—まずお二人は、「ガンダム」シリーズを見たことがありますか？

なかやん　はい！「ガンダムSEED」や「ガンダムSEED DESTINY」を見ていました。まだ「ガンダム00」は見ていないんですけど…。

たなみん　私も同じく「ガンダムSEED」や「ガンダムSEED DESTINY」はよく見ていたんですけど、それよりも前にお父さんから一番最初の「ガンダム」を見せてもらってました（笑）。

—お父さんが「ガンダム」を娘に見せるって、すごいですね（笑）。

たなみん　2年前の夏に、お台場に大きなガンダムがあったじゃないですか。そのときなんて公開日の初日に家族全員が早起きして、朝一番で見に行ったんですよ（笑）。

なかやん　たなみんの家すごーい！

—今日はガンプラを2つ作ってもらいましたけど、これまでに2人はガンプラを作ったことは？

なかやん　私はガンプラだけじゃなく、プラモデルを作ること自体が初めてでした。

たなみん　ガンプラは昔お父さんと一緒に作ったことがあるんですけど、かなり昔なので、あまり覚えてません……。でも、お城や船のプラモデルを作ったことは覚えています！

なかやん　今度はお城とか船とか！　たなみんって、かなり渋いところ突いてくるよねー（笑）。

—じゃあ早速、ガンプラを作ってみての感想は？

なかやん　プラモデル自体が初めてだったんですけど、説明書のとおりに組み立てていくのが想像していたよりもずっと楽しかったです。少しずつ作っている部分が形になっていくのも、おもしろかったですし。

たなみん　スミ入れというのは初めての経験だったんですけど、これってやり始めると止まらなくなっちゃいますね（笑）。

なかやん　そうそう。集中してスミ入れしてたら、カメラマンさんから「こっちも向いてね」って言われちゃった（汗）。

たなみん　ネイルとか自分で描く女の子なら、スミ入れにハマっちゃうところがあるかも！

—特に難しいなと感じたところはありましたか？

たなみん　説明書がすごくわかりやすく書かれていて、読んでいるだけで大丈夫でした。

なかやん　ガンダムの次に作ったコア・ファイターは、さすがにちょっと難しかったかも……。

たなみん　小さい部品もいっぱいあったからね。大きな箱にもビックリしたけど、箱を開けたらいっぱいプラモデルのパーツが入っていて、さらにビックリしちゃった（笑）。

なかやん　でも、作ってみたらかなり大きくて、迫力あったよね。

—もし次にガンプラを作るとしたら、何を作ってみたいですか？

たなみん　私はザクを作ってみたいです。シャア専用じゃなくて緑の！

なかやん　私はストライクガンダムかデスティニーガンダムです。

—じゃあ、そんななかやんの希望に答えて、4月発売RG（リアルグレード）エールストライクガンダムを特別に公開します！

なかやん　すごーい！　さっき作ったガンダムと同じ大きさなのに、パーツがすごく細かい！

たなみん　ホントに細かい！　しかもめちゃくちゃカッコイイですね！

—RGはバンダイの最先端の技術がふんだんに盛り込まれているガンプラなのです！

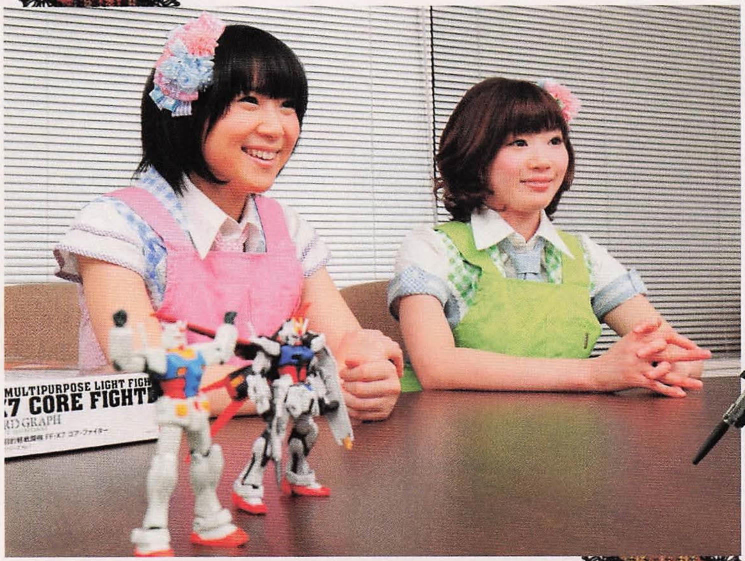
たなみん　このガンプラ、お父さんと一緒に作ってみたいです。

なかやん　私も作ってみたいけど、1人で作れるかな。大丈夫かな？

—では最後に、ガンプラは楽しかったですか？

なかやん&たなみん　はい、楽しかったです！

「スミ入れが楽しくてハマっちゃいそうです」（なかやん）



「今度は緑のザクを作ってみたいです♪」（たなみん）



RG（リアルグレード）第3弾「エールストライクガンダム」4月30日発売！

ガンプラ30周年を記念して登場した新シリーズのRG。1/144スケールながらMG（マスターグレード）並みの密度とディティール、そしてプロポーションを両立したこのシリーズの第3弾が登場。第1・2弾ではガンダム、シャア専用ザクと「機動戦士ガンダム」のMSが続き、今度は「機動戦士ガンダムSEED」よりエールストライクガンダムがラインナップに。価格は¥2,625（税込）。



御船流子役

加藤英美里

（写真左）

81プロデュース所属。「らき☆すた」（柊かがみ）や「魔法少女まどか☆マギカ」（キュゥべえ）などを演じる。本人名義での音楽活動も行なっている。

×



藤和エリオ役

大亀あすか

（写真中央）

シグマ・セブン所属。これまでの主な出演作は「鋼殻のレギオス」（メイシェン・トリンデン）や「そらのおとしものf（フォルテ）」（ダイダロス）など。

×



前川さん役

渕上舞

（写真右）

シグマ・セブン所属。代表作は「おおかみかくし」（朝霧かなめ）。映画「監禁ハイウェイ」（ウェンディ）の吹き替えやテレビ番組のナレーションも担当。



INTERVIEW

合言葉は「青春ポイントを稼げ」!?「電波女」の3人娘が作品の見どころを語る！

いよいよ放送開始直前！キャストの意外な青春&電波なエピソードとは

――今回みなさんが演じるキャラクターを一言で教えてください！

大亀 ヒロインである藤和エリオは、布団が大好きで、巻かれるのが大好きという〝電波〟な女の子です！（笑）

加藤 御船流子は、とにかく明るくて人に対して警戒心がない天真爛漫な子です。

渕上 前川さんは、コスプレが趣味（？）であったり、台詞が中性的な言い回しだったりというミステリアスな女の子です。

――本作は、青春を感じる状況で加算される「青春ポイント」が物語のフックになっています。みなさんが最近体験した青春ポイントの高い出来事は？

加藤 電車で男子校の帰宅ラッシュに乗り合わせたときに、男の子たちがゲームやアイドルといった好きなものの話に夢中になっていて「いいなぁ～」と思いました。勝手に青春を感じちゃってましたね（笑）。

渕上 先日、亀ちゃん（大亀）と一緒に買い物に行って、キャピキャピした感じではしゃいだのが新鮮でした。これはかなり高い青春ポイントが加算されたのではなかろうかと！

大亀 私は、お化粧のノリがよかったときに、自分の中の女子力みたいな青春ポイントが加算されている気がしますね。

――逆に「電波」なエピソードはあります？

加藤 また電車の話なんですけど、よく上りと下りの列車を間違えて乗ってしまうんですよ。行き先も確認して乗り込んでるはずなのに……ホント自分でも困ってます！

渕上 以前、知人に「喋り方ヘンじゃない？」と言われたのが気になってしまって、会う人みんなに「私の喋り方大丈夫だよね!?」と聞いてまわっていた時期がありました。その行動のほうがよっぽどヘンですよね（笑）。

大亀 学生時代、フィギュアがすごい好きで、学校の勉強机にいっぱい並べてニヤニヤしてたことですかね。周りの人から見たら結構電波だった気がします……ははは。

――アニメの見どころを教えてください！

加藤 台詞の量や掛け合いのシーンが多いんです。そのぶん、登場人物の個性が際立っているのでキャラに注目してほしいですね。

渕上 エリオは、布団でぐるぐる巻きになっているときに「布団越しに聞こえる台詞」と「本当の台詞」の両方が台本に載っているので、すごくいっぱいあるように感じますよね。

大亀 今後の演技のために、家で布団にくるまれて練習しようと思います（笑）。

加藤 流子に関して言えば……彼女の小動物っぽいかわいさに癒されてください！

渕上 前川さんは、毎回どんなコスプレをして出てくるのか、またそんな格好をしながらも淡々と話を進めていく彼女の独特な雰囲気を楽しんでもらえればと思います。

大亀 エリオの布団が外れるシーンがとってもキレイなのでお見逃しなく！　あと、エリオは日本語であるにもかかわらずまったく違う言葉に聴こえる台詞も多いので、ぜひその日本語訳にもトライしてもらえればと（笑）。



TV

電波女と青春男

TBSにて4月7日から毎週木曜深夜1時55分放送予定（MBS、CBC、BS-TBSでも順次放送）。原作は電撃文庫より現在7巻まで刊行中

両親の仕事の都合により、都会に住む叔母のもとに預けられることになった主人公・丹羽真（まこと）。そこで、一人暮らしのはずの叔母・藤和女々に、真と同い歳の娘・藤和エリオがいることが判明する。転校先の高校で、天然癒し系な健康娘・御船流子や長身コスプレ少女・前川さんといったクラスメイトとも仲よくなり、都会暮らしを満喫するはずだった真だが、宇宙人を自称する“イトコ”のエリオに振り回されることになってしまう。真の青春の行く末は……？

注目のニュースはコレ！

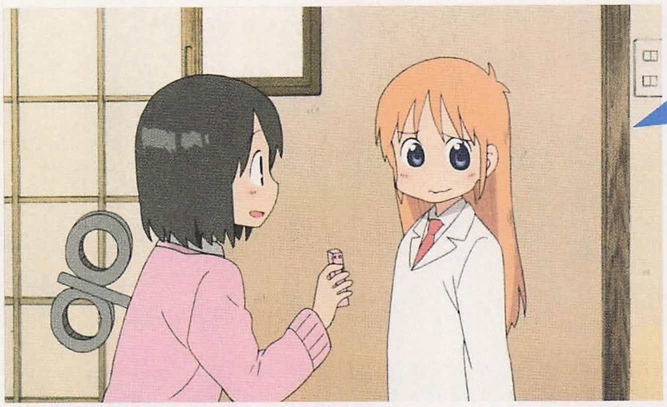
今春スタート作品を総ざらい！月刊アニメヘッドライン

2011年春の新作アニメの注目ポイントは「異色作」「第2期」「オリジナル作」の3点。

今期一番の異色作といえば、ビジネス書としては久々のミリオンセラーとなった書籍のアニメ化作品「もしドラ」だろう。“ビジネス格言”のような、本作品ならではのコーナーがあるのかどうかなど見どころは多い。また、モテない歴30年という男性のためのムック本「30歳の保健体育」のアニメ化は、テーマがテーマだけに気にならざるを得ない人も多いはず。

そして第2期といえば、ネタ切れ宣言でいったん終了を迎えた「銀魂」がいよいよ再開。原作ではシリアス話が急展開を見せているだけにファンも第2期を強く待ち望んでいたことだろう。そのほか、「聖痕のクェイサーⅡ」や、意外なところでは永井豪原作の名作アニメのリメイク「Dororonえん魔くん メ～ラめら」（アニメ化は38年ぶり！）も見逃せない。

オリジナル作も豊作。なかでもフジテレビのノイタミナ枠で放送される「あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。」と「C」はともに完全新作という気合いの入りよう。また「DOG DAYS」は、あの「魔法少女リリカルなのは」の主要スタッフが結集した正統派の魔法冒険活劇だ。アニメファンは、今期のチェックすべき作品の量に嬉しい悲鳴を上げることになるハズ!?



ねじ巻き式女子高生と天才少女の共同生活!?

普通の女の子に憧れるロボ女子高生・東雲なのと、彼女の生みの親であり、天才的な頭脳を持つ少女・はかせ。彼女たちの送る日常が普通のわけがない！

当たり前のようでいてちょっとおかしい!?

一見すると、かわいいキャラによるほのぼのした展開が待ち受けていそうな雰囲気だが、過剰なボケやツッコミが繰り広げられることもしばしば！





PICK UP!

京都アニメーション期待の新作！

「らき☆すた」や「けいおん!!」などの“日常系”アニメを制作し、多くのファンから強い支持を得ている京都アニメーションが次に挑むのは、そのものズバリの「日常」。タイトルとは裏腹に非日常かつシュールな内容の作品であるだけに、京アニの新境地が見られるかも!? 原作漫画の独特な世界がどのように表現されるのか期待が高まる！

TV 日常

全国各局にて4月2日から放送開始予定。ニコニコ動画での配信も予定している

月刊少年エースなどで連載中のあらゐけいいち作の漫画が待望のアニメ化。主人公の相生祐子（ゆっこ）をはじめとする時定高校の生徒たちが、非日常な出来事だらけの奇想天外な「日常」を過ごす。原作のキュートなキャラが繰り広げるシュール＆ナンセンスなギャグの応酬はアニメでも健在。ゆっこの妄想で世界はカオスに包まれる！

QTV ビデオ広報部・えなの

ケータイ動画人気ランキング



今年こそ、お花見で脱ぎ過ぎないようにしなくちゃ！ QTVビデオ広報のセクシーえなよ♪ さて、2月のランキングはどんな感じかしら？

● 2011 年 2 月の視聴ランキング

1	幽☆遊☆白書	8216P
2	鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST	6367P
3	君に届け 2ND SEASON	4948P
4	ゼロの使い魔 双月の騎士	3332P
5	メルヘヴン	3164P

※ポイント（P）は QTV ビデオでの視聴データに基づいた指標です

「幽☆遊☆白書」の絶大な人気にほかの作品が追いついてきたわね！ 「ハガレン」は今夏公開の映画に向けて、これからも盛り上がりそうな気配。4位の「ゼロの使い魔」は、第1期と第3期もベスト10にランクインしているわ。やっぱりみんなツンデレが好きなのね～☆

Blu-ray & DVD 装甲騎兵ボトムズ 孤影再び



●2011年4月22日発売 ●BD版￥8,190／DVD版￥7,140（各税込） ●バンダイビジュアル

迫力の戦闘シーンが魅力の「装甲騎兵ボトムズ」。94年に本編の後日談として発売されたOVA「赫奕たる異端」の続編が登場する。ヒロインのフィアナと離別した主人公のキリコは、ある目的を果たすため交易都市・グルフェーに訪れるが、そこでかつての宿敵・テイタニアと出会う。

映画 映画プリキュアオールスターズ DX3 未来に届け！ 世界をつなぐ☆虹色の花



2011年3月19日より、新宿バルト9などの全国の映画館にて上映中 ●公式サイト（http://www.precure-allstars.com/）

歴代プリキュアが総登場する「劇場版オールスターズDX」シリーズの第3弾。今作のプリキュアはなんと21人にも及び、さらに歴代の劇場版作品の敵キャラクターたちが再びプリキュアの前に立ちはだかるなど、まさに“オールスター”の名に相応しい内容になっている。プリキュアたちが巨大なスクリーンの上で縦横無尽に戦う姿は感涙モノ！

DVD ONE PIECE Log Collection



※写真はキービジュアルです

DVDシリーズが順次発売中。“SKYPIEA”は2011年6月24日発売予定（期間限定生産） ●エイベックス・エンタテインメント

放送12年目を迎えたアニメ版「ONE PIECE」。その一連のエピソードをまとめたDVDシリーズが発売中だ。6月発売の“SKYPIEA”は、麦わらの一味と唯一神・エネルの戦いを描く「空島編」のキーマンであるノーランドとの出会いから、スカイピアへの潜入までの16話を収録。

TV 緋弾のアリア



TBSにて4月7日から毎週木曜深夜1時25分放送予定（MBS、CBC、BS-TBSでも順次放送）

原作は累計100万部を超える人気ライトノベル。武力行使や逮捕権を行使できる「武偵」の養成を目的として設立された東京武偵高校。そこに通う遠山キンジと神崎・H・アリアの凸凹コンビが、凶悪犯たちとド派手なガンアクションを繰り広げる！ 最新情報はTVアニメ公式サイト（http://www.tbs.co.jp/anime/aria/）をチェック。

座談会

このアニメが熱い！

2011 February | March

今月のゲスト 綾奈ゆにこ

今回の座談会は「電波女と青春男」のシリーズ構成を手がける綾奈ゆにこさんをお迎え。現役女子大生で脚本家という謎多き彼女の正体に迫る！　ゲストに漫画「となりの801ちゃん」の801ちゃんも迎えて“女オタクの実態”を語っていただこうと思っていたら……超特濃なBL・百合時空が出現しちゃいましたッ!!



「今の魂の置き場は百合。百合は好きな人にしか書いてほしくない！」（綾奈）

布団で簀巻きにされる美少女はYES！

久保内信行（以下、久保内） 「電波女と青春男」との出会いはどんな感じでしたか？

綾奈ゆにこ（以下、綾奈） 原作の入間人間さんのお名前は「嘘つきみーくんと壊れたまーちゃん」で存じ上げていて、挿絵のブリキさんも「僕は友達が少ない」で、かわいいなと思っていたんです。そんなときに「電波女」のお仕事のお話をいただき、作品を紹介していただいたときに「あ、あの人たちだ！」と運命を感じまして。その場でやりますと即答しました。

久保内 原作を読まれてのご感想は？　エリオが簀巻き（※1）で転がっているところから物語が始まるので僕は驚きましたが。

綾奈 わたしは、エリオが布団で簀巻きになっているのは、特に変だとは思わなかったんですよ。「それくらいじゃあ……」とか思っていました。

801ちゃん（以下、801） 肝が太いですね(笑)。

久保内 「電波女」の登場キャラは、基本的に主人公は世間を斜めに見てますし、いわゆる普通の女の子が出てきませんよね。そのあたり、どう思われました？

綾奈 最初は、いかにもキャラクターっぽい子たちだなーと感じたんですけど、読み進めていくと、その子たちの感情とか行動はすごいリアルなんですよ。ですから、そこはナマっぽくちゃんと拾っていこうと思いました。女々さんのことを最初苦手かもと思ったんですが、それはナマっぽさを感じなかったからなんです。でも、後々のエピソードで、エリオのことをちゃんと想いやっている部分が見えてからは大好きになりました。

久保内 「オレも中高生のときにこういうこと思っちゃったよ！」みたいなナマっぽさがたしかにありますね(笑)。801ちゃんは高校卒業から何年たった？

801 そろそろ10年かな。あ！　でもほら、801ちゃんって公式設定は22歳だから、そこは触れないでください！（一同失笑）

綾奈 わたし、801ちゃんのプロフィールを見て「同い歳かな？」って思ったんですけど。

801&久保内 に、22歳ですって？　ちょっと奥さん、聞きました……？（ボソボソ）

綾奈 あ、あれ……？(汗)

801 じゃあ、アニメ「世紀末オカルト学院」（※2）はどうやって当時の雰囲気を出していたんですか！　そんな若いのに!!　私が実際に世紀末のときに体験した空気がすごく出ていて最高だと思いながら見てたんですよ。そういえば、漫画の「MMR」とか、ご存知だったんですか？

綾奈 実は、「オカ学」のお仕事するまでは知らなかったんです。

久保内 じゃあ、作品内のギャグとかはリアルタイムで見ていないものも多いですよね。「電波女」でも、「MMR」の「なんだってー！」ネタとかありますよね。

綾奈 「なんだってー！」はよく使われる言い回しなのでわかったんですけど、ほかの細々したネタは当時現役だった先輩方にいろいろと教えていただいてます。わた

KEYWORD

※1：簀巻き…「電波女と青春男」のヒロイン・藤和エリオは、作中において布団で上半身をぐるぐる巻きにした“簀巻き”状態で登場する。

※2：「世紀末オカルト学院」…2010年に放送されたアニメ。生徒たちがオカルト研究に勤しむ「私立ヴァルトシュタイン学院」を舞台に、オカルト嫌いの少女・神代マヤが同校を廃校に導くために画策する。綾奈さんは一部の脚本を担当。

※3：「ぼくらのウォーゲーム！」…「劇場版 デジモンアドベンチャー ぼくらのウォーゲーム！」のこと。2000年の春の東映アニメフェアで上映された作品で、劇場版の第1作目と本編の第21話を手がけた細田守が監督を務めた。

座談会参加メンバー

●**綾奈ゆにこ**……脚本家。代表作は「電波女と青春男」(シリーズ構成)、「世紀末オカルト学院」（第5、6、12話の脚本）など。志村貴子、倉田英之作らぶな若手脚本家。

●**801ちゃん**……腐女子の漫画家。小島アジコ氏によるウェブコミック「となりの801ちゃん」（単行本は宙出版より発売中）に登場する801ちゃんの本体。近年はAKB48の秋元才加に夢中で、とある雑誌企画で実施された彼女との対談では涙が止まらなかったとか。

●**久保内信行**……ライター。ディープな視点で数々のアニメを紐解く解説本「カオスアニメ大全」著者。アニメ雑誌やウェブを中心に原稿・コラムを多数寄稿している。無類のシャルル（IS〈インフィニット・ストラトス〉）好き。



「電波女と青春男」キャラクター紹介

4月から放送開始となる同作の主な登場人物を紹介。主人公と彼を取り巻く一風変わった人々のプロフィールをチェック！

主人公 丹羽真
家の事情で、叔母の家で生活することになった男子高校生。都会に憧れを抱いている。

藤和エリオ
布団を上半身にぐるぐる巻きにして登場する本作のヒロイン。真の従妹にあたる。

御船流子
真のクラスメイト。自転車に乗る際には黄色いヘルメットをかぶる癒し系の女の子。

前川さん
かなりの高長身が目を引く、虚弱体質な真のクラスメイト。コスプレが趣味らしい？

藤和女々
真の叔母にあたる女性（39歳）。年齢にそぐわない幼稚な行動で真を困らせることも。

しが脚本を担当するときは、丁寧に感情を拾っていくことに注力しています。

百合とBLは魂のあり方を描くモノ!?

久保内 脚本家のデビューはいつ頃だったんですか？
綾奈 18歳のときでした。知り合いに脚本家の大河内一楼さんがいまして、大河内さんのお仕事を見ているうちにわたしもなりたいと思ったのがきっかけですね。
久保内 なんと18歳……！ それまで、小説とかは書かれたり？
綾奈 同人誌とか…。（ボソッ）
801 ど、同人！ これは聞かないほうがいいのか!! エロとかだとアレだし。あわわわ。ど、どういった同人誌を？
綾奈 いや、エロとかじゃないんですけど、あるアニメの3話と4話の間の話を原作を崩さずに書くとかが好きだったんですね。
801 わかるわかる!!
久保内 801ちゃんは18歳のとき、何してたの？
801 えっ……めっちゃバイトして全部同人誌にぶち込んでた！
……主に「デジモン」に。
綾奈 あわわわわ……。
久保内 え!? 急にエキサイト!?
綾奈 わたし、劇場版が好きで。特に「ぼくらのウォーゲーム！」（※3）が！ お正月に毎年1回は見るようにしてるくらいで!!
801 あわわわわ……。私も、私もォ！（握手する2人。このあと、いかに「ぼくらのウォーゲーム！」が素晴らしいか語り合う）
久保内 ……落ち着きましたか。
801 うん。綾奈さんはBLに触れることはなかったんですか？
綾奈 いや、ちゃんと転んでました（笑）。その後、『遙かなる時空の中で』の漫画が月刊LaLa（白泉社）で開始されて、乙女ゲーにも興味が出てきました。
801 結構、BLから乙女ゲーに行くルートってのがあるんですけど、綾奈さんは乙女ゲーからBLには戻らなかったんですか？
自分の魂の本質的なところの置き場っていうか、それはどこへ？
久保内 魂の本質……!?
綾奈 BLは、忘れてません。乙女ゲーに行ってもBLネタでじたばたしたり（笑）。今、わたしが魂を置いてるのは百合なんですけど、BLも乙女ゲーも忘れないし男女のラブコメも好きだし、苦手な分野はほとんどないです。
801 百合とかBLは、性別そのものよりも、関係性とか魂のあり方への萌えなんですよね。
綾奈 わかります！
久保内 わかりません！
801 BLは、ファンタジーなんですよ。どっちにもなれないし。百合は、女の子は思春期になんか女の子が好きになったり、ドキッとする瞬間とかがあったりするのでわかる部分もあって。いわゆる表面的な萌えとは違うわけです。
綾奈 魂の問題ですね。百合は百合を好きな人にしか書いてほしくないですね。
久保内 うわあ……めんどくさい人たちだなあ！ ずっと魂の話しかしてないじゃないか!! さて……お話は尽きませんが、最後に「電波女」の序盤の見どころを教えてください。
綾奈 主人公の真くんは、斜に構えている一方で、素直ですごくカッコいいです。同級生の異性とのドキドキするやりとりや、親子の愛情の溢れるふれあいは幸せがいっぱい詰まっています。あと、布団を巻いてる簀巻き状態のエリオが超かわいいのでお見逃しなく！
801 「幸せがいっぱい」とのことですが、幸せなおっぱいは出ないんですか？ 簀巻きでおっぱいが見えないのは残念。
久保内 な、何が言いたいの？
綾奈 あ、リュウシさん（御船流子）は巨乳です！ 幸せですよ!!
801 マジですか！ やった!!
久保内 お……オマエラはあとで説教だからな！

風の電撃オンライン便り

注目の4月開始アニメは？

ちす。電撃オンラインのてけおんです。今回はもうすぐ4月ということで、電撃オンラインで集計した4月開始のアニメの注目ランキングをお届けしますよ。

1位 緋弾のアリア
武力で問題解決を図る探偵“武偵”の養成校を舞台にした本作。アクション部分が気になるところです。

2位 電波女と青春男
詳しくは今回の座談会を読むがよし！ 制作がシャフトですので、どんな仕上がりになるのか注目ですね。

3位 神のみぞ知るセカイⅡ
「神のみ」の第2期に注目が集まっています。第2期から登場するハクアと、神にーさまのカラミが楽しみッ！

個人的には、ノイタミナの「あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。」と「C」が気になっています。しかし、この春スタートのTVアニメって本当に多いんですよね。なんとその数40本近く！ すべてチェックするのは難しそうですが、せめて第1話だけは見ておきたいな～。マイREGZAにつなぐHDDを新調せねば！

●電撃オンラインはこちらからアクセス!!
http://news.dengeki.com/

みおみおの アニメ見てま～す♪

文／増井みお（ぱすぽ☆）



増井みお PROFILE
アイドルグループ「ぱすぽ☆」の水色担当。アニメや漫画などの二次元のかわいい女の子をこよなく愛しており、新しいアニメが始まるたびにPCの前に座って“かわいい子探しの旅”に出ているとか。愛称はみおみお。

私がオススメするのは「GOSICK」。金髪でゴスロリ服を着たお人形のような女の子・ヴィクトリカが、次々と難事件を解決していくというお話なのですが、東洋の島国からやって来た少年・久城一弥との関係が見ていてホッコリするんです！ どんな事件もたんたんと解決するヴィクトリカは本当にかっこいいのですが、その一方でときどき久城に甘えたりして赤くなるところは、もはや「萌えの塊」としか言いようがない!! これは、声優の悠木碧さんのお力も大きいと思います。ヴィクトリカがかわいいモードのときはほわぁっとして、かっこいいモードのときはキリッとしているのですが、このギャップのおかげで、甘えた声を聞いたときにきゅんきゅんしちゃいます。あと、ファッションも見逃せませんね！ヴィクトリカがたまにいつもと違うゴスロリ服を着ているのですが、それがまたかわいくて、私もあんな洋服を着たいなと内心思いながら見ています（笑）。久城の貴族スタイルもカッコいいし、ヴィクトリカの兄・グレヴィールのドリルのような立派なリーゼントも素敵ですよね。……と、ぜんぜん語り尽くせないのですが、このアニメは、ストーリー、声優さん、キャラ、ファッション、難解な謎、そして究極の〝萌え〟が見どころ。みなさんも、私と一緒に「萌えの塊」をうはうはしながら味わいませんか？



INTERVIEW

「君に届け」の生みの親 椎名軽穂先生に聞く 今後の物語の“鍵”！

単行本 **君に届け（13）**
椎名軽穂

●発売中（3月11日発売）
●￥420（税込）
●集英社（マーガレットコミックス）

別冊マーガレットに2005年より連載中の大人気作品。内気な高校生・黒沼爽子が、憧れの人・風早翔太や友人たちとの出会いを通じて成長していく姿が描かれる。最新刊の第13巻では、夏休みにみんなで海に出かけたり、沖縄への修学旅行へ行ったりと大きなイベントが待ち受ける。本インタビューで先生の貴重なコメントをチェック！

作中の青春フレーバーのルーツは？ 先生の意外なゲーム遍歴も判明

――キャラクターのなかで、一番先生に近いキャラクターは誰ですか？ 逆に、遠すぎて描きづらいキャラクターはいますか？

椎名　いろんなキャラクターにすこーしずつ自分が入っているかもしれません。でも、全員そんなに似てない気もします。描きづらいというか、難しいのは爽子ですね。たまに爽子が降りてきたり、よく遠ざかったりもします。千鶴とかピンは割と勝手に喋りますね。今回の連載では、わりとどのキャラもかわいく思いながら描いています。

――椎名先生はどうやって作中で描かれる青春的感覚を保持しているのでしょうか？

椎名　青春的感覚を保持できているかはわかりませんが、多分、青臭いのは、私が社会にいまだに出ていないからだと思います！ こう……常識のしっかりしてない子供なのです、恥ずかしながら。歳だけはいい大人なんですけどね……。

――なるほど（笑）。本作は「君に届け」のタイトルが示すとおり、相手に想いを「届ける」ことが重要なテーマのひとつと思われます。爽子と風早くんがお互いに「恋愛感情を届けた」以後の展開においては、どんな想いを届けることが物語の鍵になるのでしょう？

椎名　好きな相手と付き合うということは、むしろ片想いのときよりも「伝えなくてはいけないこと」を「どう伝えるか」、「何を伝えるべきか」、「この気持ちは伝えていいのか悪いのか」といったことで悩むと思うんですよね。正直に言うことがいい場合もあれば、正しいことがすべてではない場合もありますし。なので、2人がそういう部分の距離をどう詰めるのか、むしろ離すのか、というのは今後もあるかなと思います。あとは、お互いの高みに自分も届きたい、という気持ちもかかわってくると思います。

――ゲーム版である『君に届け ～伝えるキモチ～』はプレイされましたか？ ほかにも、好きなゲームがあれば教えてください！

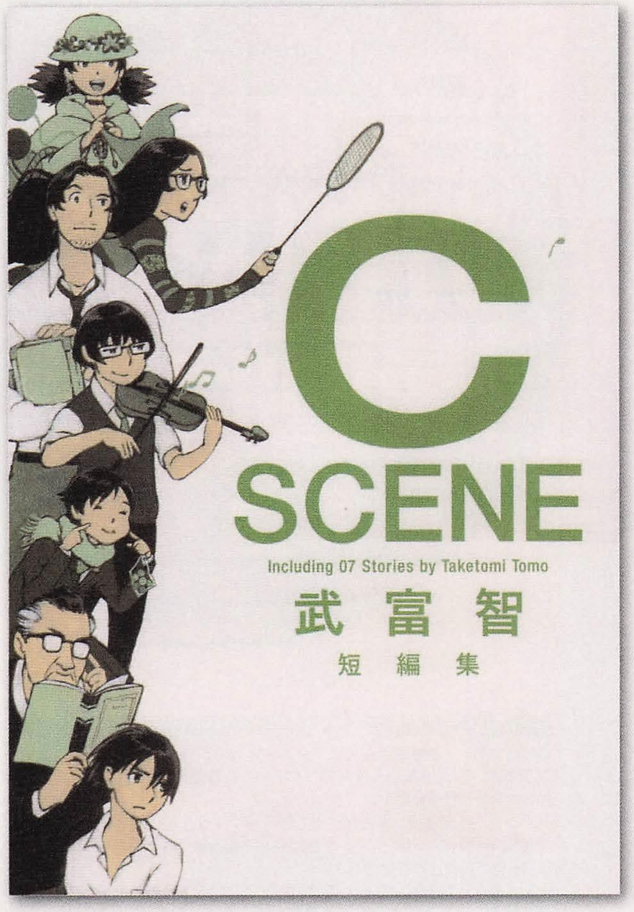
椎名　ゲーム版はまだプレイできていないので楽しみです。素敵なエンディングを迎えるまでは時間がかかりそうですが、コツコツ頑張りたいです！ 好きなゲームはというと、最近はゲームをしていないので昔の作品になりますが、『ファイナルファンタジータクティクス』が大好きです。RPGだと、『ファイナルファンタジー』と『ドラゴンクエスト』はやっていました（新しいものは残念ながらプレイできておらず…）。『FF』シリーズだと『V』とか『VII』とかが好きで……あ、『VI』も好きだ。ジョブチェンジできる作品が好みですね。あとは『ファイナルファンタジークリスタルクロニクル』もおもしろかったです。それと、『どうぶつの森』も好きでしたし『桃鉄』も好きです。あ、『アンジェリーク』や『サクラ大戦』、『ゼルダの伝説 時のオカリナ』も！

――かなりプレイされていますね！ ところで、椎名先生は短編作品も数多く手がけられていますが、長編と短編では話の作り方や重視するポイントの違いはありますか？

椎名　実際に描いているときは意識していませんでしたが、今思うと、連載ではよりキャラクター重視、読み切りではよりシチュエーションやシーンを重視していますね。「君に届け」の場合は、展開やキャラクターの思考を基本的に全部さらしていく描き方をしているため、単純なストーリーそのものを頭だけで考えると本当につまらないものができてしまうんです。なので、なるべくキャラクターが自由に動く形に持っていくことが理想です。読み切りの場合はもっと瞬間的な切り取り方を重視して、「印象に残るシーン」を目指して描いている気がします。いいシーンと、いい台詞なりモノローグがひとつでもあればいいなーと思います。

4月7日には最新のゲーム版『君に届け ～伝えるキモチ～』が発売

「君に届け」のゲーム化第2弾。北幌高校2年生となった爽子たちの学園生活を爽子視点で体験することができる。前作の内容も収録されており、「LIZ LISA」限定コラボトートバッグが付属する限定版「君に届けスペシャル」も発売される。本誌P.58ではプレイインプレッションを掲載！



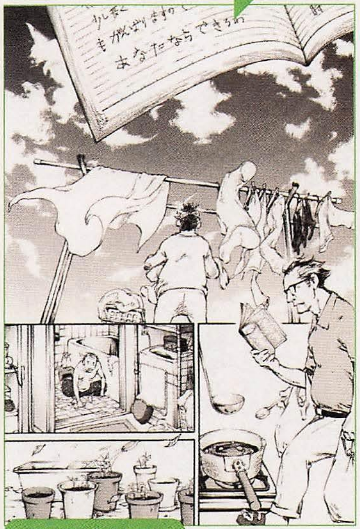


彼女か音楽か？　揺れる男心の行方

恋した少女が好きなのは自分のヴァイオリンという状況に悩む主人公の加瀬。彼女か音楽かという葛藤のなかコンクールに出場するが……。

今わかる、亡き妻の存在の大きさ……

定年退職後、病死した妻が残したノートを頼りに、家事に挑戦する主人公。家事をこなすなかで、妻の存在の大きさを思い出していく。



単行本　武富智短編集　C SCENE
武富智

●発売中（2011年2月18日発売）　●¥880（税込）●集英社（愛蔵版コミックス）

「キャラメラ」「EVIL HEART」などで知られる武富智による、2008～2011年にかけてヤングジャンプ、スーパージャンプ、ヤングジャンプ増刊「アオハル」に掲載された作品を収録した短編集。題材の異なる7本の短編で、さまざまな登場人物の感情の機微が繊細に描写されている。

PICK UP!

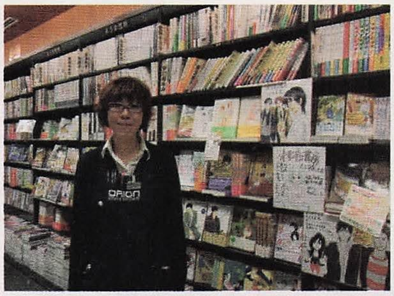
8年ぶりの短編集にファン歓喜！

本作品は、著者の「A SCENE」と「B SCENE」の刊行から8年ぶりとなる短編集。なかには「B SCENE」に収録された作品の続編もあり、ファンの期待に応える内容となっている。

月イチ漫画ニュース

オリオン書房ルミネ店の担当者に聞く中央線漫画事情！

店舗が駅ビルの中にあるため、お客様はやや女性が多いですね。「花のズボラ飯」（祥伝社）をはじめ、食に関する作品はよく売れています。当店では、著者別の棚を設けて、「帝一の國」（集英社）や「恋するサバンナ」（祥伝社）など「これから売れそうな作品」の紹介に力を入れていますね。また、中身を見られる見本用のコミックスをできる限り用意しています。やはり、私自身もいち読者としてそこが一番気になるところですからね。それと、立川が主な舞台である「聖☆おにいさん」（講談社）もプッシュしています。作中に登場するTシャツを作って応援していますよ！　（オリオン書房・池本美和）



▲立川を中心に店舗を構える同店。開催イベントは公式サイト（http://www.orionshobo.com/）をチェック。

単行本　どげせん（1）
企画・全面協力：板垣恵介／作・画：RIN



●発売中（2011年3月4日発売）●¥620（税込）●日本文芸社（ニチブンコミックス）

高校教師・瀬戸発が、ヤクザやこだわりのラーメン店主、そして不良学生を相手に、命への執着の最終形態「土下座」を繰り出す！「グラップラー刃牙」シリーズで知られる板垣恵介の企画・全面協力とRINの作・画による前代未聞の作品だ。この1冊を読めば、土下座に秘められた真の力を知ることになるはず!?

単行本　青春ヤンマガ
ヤングマガジン編集部・編



●発売中（2011年3月4日発売）●¥610（税込）●講談社（ヤンマガKCスペシャル）

ヤングマガジンの30周年を記念して、本誌に掲載された作家によるヤンマガ連載時のエピソードを回想する漫画や、原作者と漫画家、そして創刊時の編集者へのインタビューなどをまとめた1冊。30年間に掲載された連載作品の一覧なども掲載されており、資料的価値もある。ヤンマガ好きならマストバイ！

単行本　うさぎ装束
釣巻和



●発売中（2011年2月12日発売）●¥620（税込）●徳間書店（リュウコミックス）

著者が高校生の頃に描いた「ニンピニンのおしゃべり」から、COMICリュウ初掲載作の「うさぎ装束」まで、さまざまな短編を収録。描かれた時期こそ違うが、不思議で幻想的な雰囲気はどの作品にも共通している。なお、同著者による「くおんの森」の第3巻も発売中。これを機に釣巻和の世界に触れてみては？

単行本　坂道のアポロン（7）
小玉ユキ



●発売中（2011年2月10日発売）●¥420（税込）●小学館（フラワーコミックスα）

律子にプレゼントされた手袋にどんな意味があるのかと思い悩む薫。一方で、千太郎は出稼ぎに出ていた父親が帰ってくるとの知らせを聞く。60年代を舞台に、ジャズと友情、恋といった青春を描いた人気作の第7巻。巻末にはこれまで作中に登場した楽曲を解説する特別企画「アポロンの友」が収録されている。

座談会

今、本当におもしろい漫画は？

今月のテーマ **入学・卒業**

現実の時間に合わせると感情移入の度合いが違う！

——さっそくですが、「入学・卒業」にまつわる漫画で、印象に残っているものを教えてください！

カヅホ　僕は「あずまんが大王」（アスキー・メディアワークス ※1）です。雑誌の連載が、実際の季節に合わせた展開で、それが僕の高校入学・卒業のタイミングとほぼ同じでして。以前、アンソロジーのお話をいただいたときに里見英樹さん（現よつばスタジオ代表取締役）にお伝えしたら「それはいい体験をしましたね」と言われました(笑)。

——おお、それはいい話！

今井　「げんしけん」(講談社 ※2)も最終回を春に合わせていましたね。主要なキャラの卒業式で綺麗に終わっていました。

編集者A　作中の時間と現実の時間がリンクしている作品をリアルタイムで読んでいたら、卒業前の9月あたりの感情移入度はハンパじゃないですよね！

今井　実際に現実世界と時間軸を合わせて描くのは、相当な力量が要求されると思いますよ。

編集者A　連載を開始する前に、年間をとおしてエピソードを構成しておく必要がありますしね。

今井　ええ。だからというわけではないですが「ハックス！」は2年間の連載で、4月から9月までの短期間の話を描いてます(笑)。

麻草　個人的には「いい卒業シーン」があまり思い浮かばないんです。それは多分、僕が少年漫画ばかり読んでるからなんですよ。少年漫画は、学園モノでも「終わらないことが気持ちいい」という側面があるので。「ハイスクール奇面組」（集英社）は夢オチという衝撃的な終わり方でしたが。

——たしかに。何年経っても卒業しないというのがネタになっている作品もありますよね。

カヅホ　「サザエさん時空」(※3)ってやつですね！

麻草　「さよなら絶望先生」（講談社）では、登場人物の学年を上げないために、全員留年という対策をとっていましたね(笑)。

今井　その観点だと「ゆるゆり」（一迅社）もすごかったですね。登場キャラが日めくりのカレンダーをめくったら次の日も同じ日付だったという話があって。

——それは怖すぎますね(笑)。

今井　基本的にはゆるいギャグがメインの作品なんですけど、たまにそういうメタなネタが仕込まれているので気が抜けないです。あと、4コマだと「ぱら☆いぞ」（ワニマガジン社）は、単行本だと冒頭でキャラが入学して、巻末でちょうど卒業する流れになっていて、一冊とおして読むと綺麗にまとまってるんですよね。それもあってか、どぎつい下ネタだらけなんですけど、読後感がやたらと爽やか(笑)。最後のエピソードがCOMIC快楽天（同社）に掲載されたのが4月号というのも、道満晴明さんさすがだな～と。

編集者A　今、道満さんは過去の単行本も再発されていますし、ブームが来ていますね。

今井　ほかに「入学・卒業」のテーマで思い浮かべたのは「少年少女」（エンターブレイン）ですね。脚の骨を折って入院している男の子のところに、中学に入ったばかりの女の子がダブダブの制服を着てお見舞いに来るというシーンが印象深いです。個人的に大好きですし、漫画家としてもかなり影響も受けている作品ですね。

今井哲也

代表作 **「ハックス！」**（講談社）

今井氏の代表作「ハックス！」（全4巻・完結）は、高校でアニメーション研究部に入部した主人公・阿佐実みよしがアニメ制作に奮闘する姿を描く異色作。そんな今井氏の最新作「ぼくらのよあけ」は月刊アフタヌーン（講談社）でチェックすべし！

座談会参加メンバー

●**今井哲也**……漫画家。月刊アフタヌーン（講談社）にて「ぼくらのよあけ」を連載中。2008年から月刊アフタヌーンに連載された「ハックス！」の単行本は全4巻が発売中。

●**カヅホ**……漫画家。まんがタイムきららキャラット（芳文社）にて、4コマ漫画「キルミーベイベー」を連載中。同作の単行本は2011年2月26日に第3巻が発売されたばかり！

●**麻草郁**……舞台を中心として活動中する「造形する脚本・演出家」。5月に池袋グリーンシアターにて上演される、タイムトラベルを題材にした美少女学園コメディ舞台「アリスインクロノパラドックス」の脚本を担当する。マンガ評論家としても精力的に活動中。

●**漫画編集者A**……漫・F・画太郎ファンの某漫画雑誌編集。山奥に住み、その姿を目にした者は少なく、人を食べると言われているとかいないとか。



KEYWORD

※**1：「あずまんが大王」**…1999年から2002年にかけて月刊コミック大王（アスキー・メディアワークス）で連載された作品で、単行本は全4巻。2002年に放送されたアニメ版は“日常系”作品のファン層を広げるきっかけになった。

※**2：「げんしけん」**…2002年から2006年にかけて月刊アフタヌーン（講談社）で連載された作品で、単行本は全9巻。2004年にはアニメ化もされている。本作の取材協力先である中央大学は、今井氏がかつて通っていた学校である。「卒業式の時期の構内の光景が想像できたこともあって、キャラの卒業の感慨はひとしおでした（今井）」

※**3：「サザエさん時空」**…アニメ「サザエさん」において、年中行事を行ったり季節が変わっていったりする描写はあるが、年月が経っても作品中の登場人物が歳をとらないことから来る表現。いわゆる“日常系”で長期連載となる作品は比較的この時空に囚われやすい。ちなみに、アニメの放送開始は1969年で、40年以上放送が続いている。

※**4：「青の時代」**…2011年1月28日、茜新社より発売した成年向けコミック（TENMAコミックス LO）。2003年から2010年にかけて描かれた短編の数々を収録。短編は独立したエピソードとなっており、いずれも思春期における少女たちの感情の揺れを繊細に描いている。



「積み重ねてきたことが次代に受け継がれる結末は快感！」

（麻草）

カヅホ

代表作「キルミーベイベー」（芳文社）

カヅホ氏のデビュー作であり代表作でもある「キルミーベイベー」は、女子高生の殺し屋・ソーニャと、その友達・やすなによる日常を描く4コマ漫画。現在、まんがタイムきららキャラット（芳文社）にて連載中で、単行本は第3巻までが発売中！

入学から卒業を描くと一周して綺麗な最終回に！

今井　入学・卒業モノとは少し違うんですけど「青の時代」（茜新社 ※4）もよかったです。思春期の女の子の気持ちを描くのがとても上手で……小学校から中学校に進学するまでの流れを、生活様式や女の子の意識がガラッと変わる仕掛けとして描いているお話が多いんですよ。

カヅホ　作者の宮内由香さんは僕も好きです。短編としてすごく評価が高い作品ですよね。

今井　個人的に、青春モノは最終的に別れがあって終わらないとおもしろくないなと思っていて（笑）、その要素もあって完璧。僕もこういう漫画を描きたいです！

カヅホ　絵もメチャクチャ上手いんですよね～。

今井　しかし、卒業式の話をすると、たいがいが最終回の内容になるので何を話してもネタバレっぽくなっちゃいますね（笑）。

麻草　「ハックス！」もそうですけど、入学と卒業はもちろん、次の世代がやってくるところまで描かれているといいですね。これまで積み重ねてきたことが次代に受け継がれる結末は快感に近い読後感があります。

今井　作品の結末で、作品の冒頭と同じシーンを描いて主人公がどう変化したのか見せる手法は、演出として確立されていますね。「ハックス！」でも冒頭と同じシーンをラストで描くというのは最初から決めてたんですよ。

麻草　そうなんですか！　映画だと「パルプ・フィクション」、「メメント」あたりは、綺麗にそれをやっている印象がありますね。やられた！　って思う。

今井　そうそう、映画の脚本では割とスタンダードな手法なので、注意してみると結構ありますよね。

──「キルミーベイベー」は学園モノですが、この先卒業を描かれる予定はあるんでしょうか？

カヅホ　いえ、まったく考えてないです！　最終回で卒業って形は綺麗だと思いますけど、始まり方が唐突だったので、終わりも普通の回で気づいたら終わってたみたいなのが合ってるかなとか（笑）。

──それはある意味で見逃せませんね（笑）。次回の座談会では「4コマ漫画」を語りつくします！

オススメ作品ピックアップ

座談会で名前が挙がった作品の一部を紹介。いずれも入学や卒業に関するエピソードが含まれた作品である。

単行本　少年少女（1）
福島聡



●発売中（2002年10月発売）　●¥672（税込）　●エンターブレイン（Beam comix）

コミックビーム（エンターブレイン）に掲載された全4巻の短編集。タイトルの「少年少女」をテーマとした多彩なエピソードが収録されている。

単行本　ゆるゆり（1）
なもり



●発売中（2009年7月18日発売）　●¥900（税込）　●一迅社（IDコミックス 百合姫コミックス）

コミック百合姫（一迅社）掲載の4コマ漫画。主人公・赤座あかりと彼女が所属する娯楽部の面々の学園生活を描く。現在、4巻までが発売中。

単行本　ぱら☆いぞ（1）
道満晴明

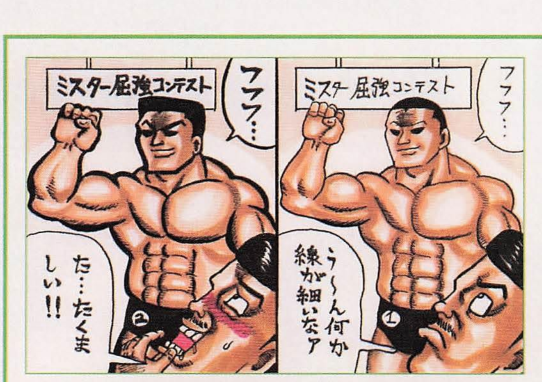


●発売中（2011年2月1日発売）　●¥840（税込）　●ワニマガジン社（WANI MAGAZINE COMICS SPECIAL）

COMIC快楽天（ワニマガジン社）掲載の4コマ漫画。女子高生を中心としつつ宇宙生物など個性的なキャラが下ネタ中心のギャグを繰り広げる。

ジェントルメン中村の ワタシも語りたい！

イラスト・文／ジェントルメン中村



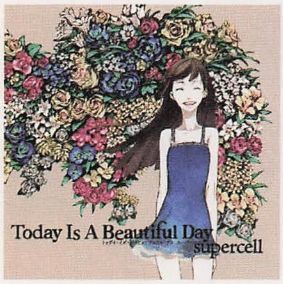
読者諸兄、今回お勧めする漫画は「荒くれKNIGHT 黒い残響 完結編」（ヤングチャンピオンにて連載中）です。漫画において、人物の強さや迫力を表現する手法は、たくましい筋肉や殺気溢れる表情だけではありません。ブッ太い描線もキャラクターに力強さを与えるのです。そして、この描線のブッ太さこそ私が「荒くれ～」に感じる魅力の1つ。ケンカシーンなどのここぞという場面での太さには目を見張るものがあります。よく頼りない人を「線が細い」などと表現しますが、この作品で描かれる男たちはその真逆。文字通り線の図太いたくましい奴らなのです。特に主人公の大鳥は肉体の太さも相まって圧倒的な存在感。何もかもが野太い男たちの熱き戦いに、手に汗を握ってみてください。

ジェントルメン中村 PROFILE

漫画家。2003年に別冊ヤングマガジンにて「マスラオ桶狭間」でデビュー。代表作は2月に刊行された「プロレスメン」（講談社）や「パチスロ男爵」。"ホッコリ"といえばこの人！

supercell

Today Is A Beautiful Day



●発売中（3月16日発売）●初回盤¥3,900／通常盤（写真）¥3,059（各税込）●発売元：Sony Music Records

2年ぶりに発表される2ndアルバム。ヒットシングル「君の知らない物語」「さよならメモリーズ」「うたかた花火」などを中心に、前作でのVOCALOID導入スタイルから生ボーカルへと移行した新機軸のスタイルで多くのファンを驚かせる。しかし、キャッチーなメロディはそのまま。多くの音楽ファンにアピールする1枚といえる。



PROFILE

コンポーザーのryoと複数のイラストレーター・デザイナーによって構成。初音ミクが歌唱するオリジナル曲をニコニコ動画にアップしたことで注目を集め、2009年3月にアルバム「supercell」でメジャーデビュー。

INTERVIEW

ボーカロイドからバンドスタイルへ進化を遂げた次世代シーンの象徴

［スーパーセル］

supercell



▲初回限定盤ジャケットは豪華オリジナルデザインケース仕様。美しいイラストはredjuiceの手によるもの。そのほか、それぞれの楽曲に個性的なイラストレーターが参加し、世界観を印象づけている。

2ndアルバムに生ボーカルを起用 中心メンバーryoが語る魅力

——ニューアルバムは前作と違って初音ミクをまったく使っていないですね。

ryo　1枚をとおしてボーカルは同じ人がいいなっていうのがあって。今回はちょっとバンド的に作りたいというイメージが強かったんですけど、バンドだと曲ごとにボーカルが変わるのってあまりないじゃないですか。ボーカルは同じ人がいいというのは前作もそうで、当時は初音ミクだけじゃなくて、すでに鏡音リンとかも出ていたんです。それも使えばいいじゃんってよく言われたんですけど、やっぱりミク1人にしたんですね。

——バンド的な音を作りたかったというのは、どういう理由だったのですか？

ryo　例えば「Feel so good」という曲だと、ベーシストのJ－NOさんをテレビで観て「かっこいいな」と思って、彼に演奏してもらうことをイメージして作ったんです。それでエレクトロじゃなくて生サウンドを主体にした感じになったんだと思います。そういうことがやりたい時期だったんでしょうね。

——新作を聴いて、最初はVOCALOIDで注目されたけれども、実は「演奏してみた」みたいなところからいろいろな創作活動が始まるような、ニコニコ動画全体が持つセッション感覚に近いのかなと思いました。

ryo　ああ、そうでしょうね。最近どうなのかわからないですけど、元々ニコニコ動画に投稿して、それで人が集まってきたというのがsupercellだったので。でも、結局ある一定のコミュニティに所属したりして思いっきりはっちゃけたりすることもないまま、気がついたらここにいるっていう感じなので、もうちょっと参加しておけばおもしろかったなとも思いますけど（笑）。

——VOCALOIDや生音、それぞれに対するこだわりはありますか？

ryo　まったくないですね。昔、バンドをやってたときにさんざん思ってたのは、バンドの人ってジャンルにこだわらないといけない美学ってあるじゃないですか。自分はそれに交じれなかったんですね。

——「ロックが嫌い」というわけではなく？

ryo　ロックは好きですよ。ただ、そのジャンルに属して表現するというのは違うっていうことなんです。そこはやっぱり宅録の人とバンドだけでやってる人の違いだと思うんですけど。打ち込みの人たちって「本物でない感じ」というか、あれこれ足したくなるみたいなところがあって（笑）。そういう宅録的ミクスチャーのほうが好きなんだと思います。

（取材・文　さやわか／ナタリー）

インタビューこぼれ話

メディアに顔を出さないことで知られるryoだが、インタビューでは率直なトークを展開。今後の展望については「ライブやりたいですね。単純にそのほうが人生がおもしろいなって」というファンには嬉しい発言も飛び出した。



インタビューの完全版を音楽ニュースサイト「ナタリー」で公開中！　http://natalie.mu/

MUSIC裏コラム

音楽シーンの裏側教えます！

フジロック派？ サマソニ派？ 2011年夏フェス事情

今年も続々と発表されている夏フェス出演者。今回は洋楽中心の「フジロックフェスティバル」と「サマーソニック」から、見どころを紹介したい。

7月29～31日に苗場スキー場で開催されるフジロックにはコールドプレイやアークティック・モンキーズなど人気バンドが多数出演。なかでも“ゴスの帝王”シスターズ・オブ・マーシー初来日は驚きのトピックといえる。日本のV系アーティストにも影響を与えた伝説のパフォーマンスをぜひ体感してほしい。

一方サマソニは、ヘッドライナーにレッド・ホット・チリ・ペッパーズとストロークスを迎え、8月13～14日に幕張＆大阪で開催。注目は大阪会場でのプライマル・スクリーム「スクリーマデリカ」再現ライブだろう。すでに海外では大きな話題を集めているこのステージは、全ロックファン必見と断言できる。

このほか、両フェスとも見逃したら後悔するアクトばかり。財布と相談しつつ、可能な限り参加してみてはどうだろう。　（西廣／ナタリー）



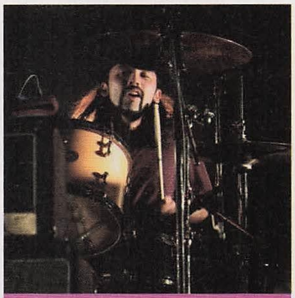
▶この写真はプライマル・スクリームの3rdアルバム「スクリーマデリカ」（提供：ソニー・ミュージックジャパンインターナショナル）のジャケット。

アーティストが語る アレがだいすき！

対馬祥太郎（NICO Touches the Walls）

男の生き様はすべてマンガから学んだ！

アーティストに趣味への偏愛を語ってもらうこのコーナー。今回は「マンガなくしては俺はない！」というNICO Touches the Wallsのドラマー対馬祥太郎が熱弁します。



NICO Touches the Walls

光村龍哉（Vo,G）、古村大介（G）、坂倉心悟（B）、対馬祥太郎（Dr）の4人からなるロックバンド。2007年11月にミニアルバム「How are you?」でメジャーデビュー。2010年3月には初の日本武道館公演を成功させた。4月からは新作を携えて全国ツアーを開催する。



「PASSENGER」
4月6日にリリースされる3rdフルアルバム。アニメ「NARUTO-ナルト-疾風伝」の主題歌「Diver」を含む11曲入り。

親父がマンガ好きだったんで、物心つく前からマンガに囲まれてる生活で。当然実家の部屋もマンガだらけですね。本棚には収まりきらなくて、床に積み上げられてます。初めて読んだのは「キン肉マン」だったかな。ラーメンマンが大好きで、あのストイックな生き方には子供ながらに惚れました。それ以来マンガに求めるものは断然“男気萌え”ですね。

俺の中で男気あふれるトップ3作品は「バガボンド」「アイアムアヒーロー」「ベルセルク」。「バガボンド」は、沢庵宗彭の泰然とした性格に猛烈に憧れて、2巻ですでにベタ惚れですよ！　沢庵がまだ若い頃の宮本武蔵に出会って、人殺しばかりしてた生き方を叱咤して、許すシーンがあるんですけど、そこでもう涙が……。俺もあんなデカイ度量が欲しいと思いましたよ！

「アイアムアヒーロー」はアンチヒーローを描ききっている作者さんの姿勢がすごい。ヒーローって普通はカッコいいものじゃないですか？　でもこの作品は人の弱い部分を徹底的に描き出してて表現者としてのエゴを貫いていて潔い。そういうところは自分のプレイの中で大切にしなきゃいけない部分だなぁって、読むたびにケツを引っぱたかれる思いです。

「ベルセルク」は一見男臭いんですけど、俺は主人公のガッツが自分の大切なものを2度も失って、打ちのめされるところに共感して。カッコ悪いけど、後悔してそこから得るものがあるのなら、後悔するのもいいのかなって思ったりしましたね。

そういうわけで、小さい頃からマンガ漬けだから、考え方もそれに影響されて。意外と性格が古風なんですよ、俺。女性との付き合い方とかも含めて。え、今後挑戦したいジャンルですか？　少女マンガが未知の領域なんですよね……。そこから女心が学べないかな、なんて思ってるんですけど、どうッスかね？

音楽現場最前線

アイドルグループとロックバンド、今話題の2組によるジャンルの垣根を飛び越えた異色対バンは大盛況!!

ライブレポーター



湘平乃風／ナタリー

「HMV THE 2MAN」はよい企画でした。第2回には誰が出るのか楽しみです。

HMV THE 2MAN　2月25日 SHIBUYA-AX

このイベントは「感覚的に新しい組み合わせ」をキーワードに、一見相容れない2組が対バンするHMV主催ライブ「HMV THE 2MAN」の第1回。ももいろクローバー、神聖かまってちゃんという話題の2組の共演に多くの観客が詰めかけた。

一番手のももクロは動きの激しいダイナミックなダンスを休みなく繰り出し、前半30分に7曲を連続で披露。片手前転やエビ反りジャンプ、ハイキック、馬跳びなどのアクロバティックなダンスで、持ち時間いっぱい全力疾走のステージを展開した。

続くかまってちゃんは、ギターをかき鳴らしながら「おしっこが漏れそうなのです！」と絶叫する「あるてぃめっとレイザー！」からスタート。新曲「レッツゴー武道館っ」を初披露するなど、普段ライブで聴く機会の少ない曲を多数演奏した。アンコールは時間の都合で1曲だけと言われたが、の子は「怒られる関係者がいっぱいいるだけ。お客さんは別に怒られないから大丈夫」と言って2曲演奏。ギターを落として割ってしまうなどのハプニングはあったものの、ライブは大団円で終了した。



▲写真はももいろクローバー。早見あかり（右から3番目）は4月10日に中野サンプラザで行われる「4.10 中野サンプラザ大会 ももクロ春の一大事～眩しさの中に君がいた～」を最後に脱退する。

独断レコメン部

年度末である3月はベストアルバムが続々と登場。名曲ばかりのお得盤は買っといて損ナシ！　（鳴田／ナタリー）

クラムボン
「クラムボン・ワーナー・ベスト」　3/30

新旧レーベル双方から厳選ベスト

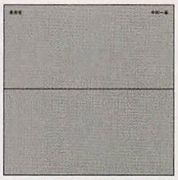


ワーナー盤、コロムビア盤と2枚のベストを同時発売するクラムボン。ファン投票で収録曲を募ったり、その結果をUstreamで生発表したりと発売前から話題を集めた。デビュー時から変わらぬみずみずしさとバンドの進化を一度に堪能できる、贅沢な作品。

●初回盤（写真）¥4,200／通常盤¥2,625（各税込）　●発売元：ワーナーミュージック

中村一義
「最高宝」　3/23

唯一無二の名曲を著名人がセレクト



互いに敬愛しあい、多分野で活躍する人々によって選曲された、中村一義＆100sのオールタイムベスト。この21曲を聴けば彼の人気と才能に改めて感服することだろう。同発のボックスセット＆自伝本もオススメ。孤高の天才が歩んだ15年はあまりに濃密だ。

●CD2枚組＋DVD ¥5,000／CD2枚組 ¥3,000（各税込）
●発売元：エイベックス

電気グルーヴ
「電気グルーヴのゴールデンヒッツ～Due To Contract」　3/23

激動の20年をまりんが再構築



斬新なテクノサウンドとマルチな活躍で、20年にわたりシーンを牽引してきた電気グルーヴの最新ベスト。元メンバーの砂原良徳がリマスタリングを施しているので、どんなマニアも新鮮に楽しめるはず。さらにベストクリップ集も同日発売。一家に1枚どうぞ！

●¥2,500（税込）
●Ki/oon Records

エクスバインがCOMPOSITE Ver.Kaで最速立体化！



サプライズでアニメに登場した最新PTが待望の立体化！

アニメ「スーパーロボット大戦OGジ・インスペクター」の第8話に登場し、スパロボファンのド肝を抜いたPT（パーソナルトルーパー）のエクスバインがついに発売される。このエクスバインは、メカデザイナーのカトキハジメ氏がデザインしたロボットで、劇中の設定ではヒュッケバインMk・IIとヒュッケバインMk・IIIの間に位置する機体。劇中のカットでは、ゴーグルの中からツインアイをのぞかせるなど、ヒュッケバイン系統のPTであることを想像させる場面も見せてくれた。またCOMPOSITE Ver.Kaとは、カトキ氏がさまざまなロボットをアレンジしたものを立体化するシリーズで、これまでも「天元突破グレンラガン」のグレンラガンなどが立体化されてきた。そして今回のエクスバインは、その設計思想をよりグレードアップしたものとなっており、スパロボファンならば、ぜひ手にとって体感してもらいたいトイとなっている。

▶フォトン・ライフルSやグラビトン・ライフル、ファング・クラッシャーといった、同機用の武装も豊富に付属している。

TOY COMPOSITE Ver.Ka エクスバイン

●4月下旬発売 ●¥6,090（税込） ●発売元：バンダイコレクターズ事業部

パーツ分割をこれまでのシリーズから一新した新フォーマットモデルとなり、より幅広い可動を実現。また塗装やパーツ精度が向上し、質感と遊びやすさを両立したモデルとなっている。

GUNPLA INFORMATION ガンダムUCの2機がチタニウムフィニッシュで登場！



ついに第3話も発売となる「ガンダムUC」。その物語のカギを握るMS・ユニコーンガンダムのデストロイモードが、チタニウムフィニッシュとなって新たに登場。クリアパーツによるサイコフレームの再現にも注目！

▼通常版同様にポージング性能はかなり高い！



HGUC 1/144 ユニコーンガンダム デストロイモード チタニウムフィニッシュ

●発売中 ●¥4,410（税込）
●発売元：バンダイホビー事業部

ライバル機のシナンジュもチタニウムフィニッシュバージョンが登場。重厚感のある特殊なメッキ塗装で、光沢と重量感を表現している。



HGUC 1/144 シナンジュ チタニウムフィニッシュ

●発売中 ●¥5,460（税込） ●発売元：バンダイホビー事業部

フィギュア P.O.P ワンピースシリーズ NEO-DX トラファルガー・ロー



●4月下旬発売 ●¥6,300（税込） ●発売元：メガハウス

「ワンピース」のキャラを劇中のイメージそのままに再現した「P.O.P ワンピースシリーズ NEO-DX」。その最新作として、億越えルーキーであり、"死の外科医"の異名を持つハートの海賊団船長であるトラファルガー・ローが登場。差し替えパーツが付属しており、複数パターンのディスプレイも楽しめる。

フィギュア ROBOT魂〈SIDE AS〉 ARX-8 レーバテイン



●4月発売 ●¥4,725（税込） ●発売元：バンダイコレクターズ事業部

「フルメタル・パニック！」に登場する人型兵器ASを立体化する〈SIDE AS〉に、ミスリル最強のAS、レーバテインがついに出撃！ デモリッションガンや妖精の羽など、本機ならではの豊富なオプションが付属しているほか、新設計の関節構造によって、従来よりも大胆なポージングが可能となっている。

フィギュア すーぱーそに子 ボンテージVer.



●4月発売 ●¥8,700（税込） ●発売元：オーキッドシード

ゲーム会社・ニトロプロスのイメージキャラクターであり、今年発売予定のPCゲーム『ソニコミ』のヒロインであるすーぱーそに子が、はじけんばかりの豊かな胸を強調したセクシーなレザーボンテージ姿でフィギュアに！ エロカッコイイ造形のデキにも注目だが、さらに衣装の一部は着脱可能とのこと！

TOY 超合金魂 GX-59 ダルタニアス



●4月発売 ●¥23,100（税込） ●発売元：バンダイコレクターズ事業部

1979年に放送されたロボットアニメ「未来ロボ ダルタニアス」。その主役ロボであり、胸部にライオンの頭部を採用したデザインが印象的な合体ロボ・ダルタニアスが超合金魂にラインナップ。アトラウス、ベラリオス、ガンパーの3体合体・変形機構やプロポーションは最新の技術で新たに設計されている。

文芸
箱庭図書館
乙一



●3月25日発売 ●￥1365（税込） ●発売元：集英社

熱狂的ファンを持つ奇才・乙一が、WEBで読者から募ったボツ原稿を全面リメイク！ まったく新しい作品に生まれ変わらせて世に送り出す、野心作が登場する。コンビニ強盗との奇妙な共同作業を描く「コンビニ日和！」や、子供だけの夜の王国を舞台とした「王国の旗」など、読者を魅了する全6篇は要注目だ。

対話集
腹を割って話した
藤村忠寿、嬉野雅道



●発売中（3月10日発売） ●￥1260（税込） ●発売元：イースト・プレス

本誌の連載コラムでもおなじみの、「水曜どうでしょう」ディレクター陣による初の対話集。4年ぶりの新作放送を控えていた藤村忠寿、嬉野雅道の両ディレクターが、北海道の温泉旅館にて本音で語り合った、ここでしか読めない話が満載となっている。「水曜どうでしょう」ファンは必携といえる一冊！



ホラー
深泥丘奇談（みどろがおかきだん）・続（ぞく）
綾辻行人

●発売中（3月18日発売） ●￥1659（税込）
●発売元：メディアファクトリー

怪談専門誌「幽」で人気を集める、新本格の旗手・綾辻行人の連作怪談第二集。作者の分身とおぼしき小説家の、日常風景が歪み始めた前作に引き続き、作中世界の変容に拍車がかかっていく。人間の存在を根底から揺さぶる、哲学的な問いと奇妙な味わいをたたえた、挑発的な内容だ。

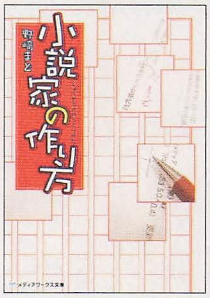
ライトノベル
電波女と青春男 SF（すこしふしぎ）版
入間人間／イラスト：ブリキ



●4月10日発売 ●￥536（税込） ●発売元：アスキー・メディアワークス（電撃文庫）

都会への引っ越しを機に、青春ライフを過ごすはずだった「俺」こと主人公の丹羽真。しかし、彼の引っ越し先には謎の「電波女」が住み着いており、「地球は狙われている」と言ってきて……。第①巻と同じようで、どこか違うスタートを切る「SF（すこしふしぎ）版」。その真意は、本を読めば明らかに!?

ミステリ
小説家の作り方
野崎まど



●3月25日発売 ●￥557（税込） ●発売元：アスキー・メディアワークス（メディアワークス文庫）

「小説の書き方を教えていただけませんでしょうか」。駆け出しの作家・物実のもとに初めて来たファンレターは、小説執筆指南の依頼だった。半信半疑の彼が出会ったのは、世間知らずな女性・紫。物実は彼女に「小説の書き方」を指導していくが——。意表を突く切り口で描かれる物語、その衝撃の結末とは？

綾辻行人が新たな境地を切り開く連作集をはじめ、腰を落ち着けて読みたい話題作が続々登場！

CREATOR'S SELECTION
ゲームクリエイターが推すこの1冊!!
今回のゲスト：竹安佐和記氏

ゲーム業界を引っ張る気鋭のクリエイターたちに、読んで影響を受けた本について語っていただく連載企画。第4回は『エルシャダイ』の発売を控えた竹安佐和記氏が、旧約聖書の解説本を紹介してくれた。

竹安氏が選ぶこの1冊！

一般書
マンガで楽しむ旧約聖書
三笠加奈子



●発売中（2004年12月発売） ●￥1365（税込）
●発売元：こう書房

禁断の果実を口にするアダムとイブに、兄弟間の嫉妬による殺人事件。洪水とノアの箱舟に、バベルの塔。映画や小説のモチーフにもなっている旧約聖書のエピソードは、破天荒な登場人物によるスピーディな展開が特徴的だ。裏切り、陰謀、不倫、近親相姦と、昼の連続ドラマも顔負け（？）といえるほど濃密なこれらのエピソードから、選りすぐりの50編をマンガで紹介！

『エルシャダイ』の原点である、聖書の予習に最適な本

「勉強ができないのは教科書がおもしろくないからだ」といつも言っていた僕は、それから20年の時を経た今もその持論を曲げてはいない。イェイ！　もちろん覚えることは大の苦手、日本史も「なんでもっとグローバルな目線で、地球の歴史とかやらへんねん？」とツッコミを入れ、肝心の年号を覚えられなかった……（ちなみに大河ドラマ「江〜姫たちの戦国〜」を見たら、試験に出ない姫たちの名前は覚えられた。なんの役にも立ってないけど）。今回紹介するのも、そんな持論を曲げることなく貫ける本。「マンガで楽しむ旧約聖書」、その名のとおりマンガで読める旧約聖書です。書籍のページでチョイスしたのがマンガ？　と思われるかもしれませんが、この本には本当に影響を受けたもので……。絵柄がラフで軽く、ある意味「ネタにできる」感じ（三笠加奈子さん、僕は尊敬してます！）で、聖書への理解を深めるうえでわかりやすいです。人というのは不思議なもので、ちょっとネタにできるくらいの内容のほうが心に残りやすいらしく……。教科書をこのぐらいわかりやすくしてくれてたら、僕はきっとゲーム業界には来てなかったと思う。そういう意味では「ありがとう、つまらない教科書たち!!」と逆に感謝したいけど。……話がぐるぐる回って、何が言いたいのかわからなくなってきた。やっぱりアホやからね。そんな僕だから、『エルシャダイ』を作るに当たり、聖書の知識はもちろん0。そこで勉強に使ったのがこの本なわけでして。『エルシャダイ』の原点!!　といってもおかしくないくらいお世話になったわけです。とにかく、この本はいいです!!　わかりやすいしおもしろい。そして、登場する神様がとても愛らしい。正直、仏壇に飾りたいくらいですね。『エルシャダイ』を待ちわびている子羊たちよ！　ぜひこれを読んで聖書を予習し、語られないエピソードに「ハァハァ」しつつ、ゲームの発売をもう少々お待ちください。

竹安佐和記

『エルシャダイ』の開発を手がけるデザイナー兼ディレクター。聖書をモチーフとした不思議な世界観を、独特の筆致で美しく描いている。



「iPad2」が発表後3週間で発売!! 果たしてタブレット端末の本命となるか？

モバイル



速さは2倍、薄さは3分の2！ アップル、iPad2を米国で発売

「iPad」といえば、タブレット端末の代名詞的な存在。その新型である「iPad2」がついに発表された。Wi-Fi版とWi-Fi+3G版の2種類があり、価格は499ドルから。日本では3月25日発売予定だったが延期され、3月16日現在で発売日未定だ。

「iPad2」の一番の特徴は、CPUにデュアルコアの「A5」を採用し、従来のシングルコアの「A4」から最大で2倍ほど高速化されたことだ。実物を触ってみると、フリックで画面を切り替える際の反応が明らかに早くなっているのを感じた。外観は本体が13・4ミリから8.8ミリと薄くなり、前面と背面にカメラを搭載。重量もWi-Fi版が680g、Wi-Fi+3G版が730gだったのが、それぞれ601、613gと軽量化された。

また、ゲームファンとして見逃せないのが、3軸ジャイロスコープの内蔵だ。iPhoneなどにも採用されているセンサーで、例えば3Dゲームのプレイ中に、端末を持ちながら自分が回ると、画面に映る範囲も切り替わるといった使い方が可能だ。日本上陸の際は、ぜひ実機で楽しさを体感してみよう。

iPad2

オープン価格

●キャリア：ソフトバンク ●メーカー：アップル ●画面サイズ：9.7インチXGA（1024×768ドット）●背面カメラ：HD（720p）画質対応、5倍デジタルズーム ●前面カメラ：VGA画質 ●ワイヤレス通信：IEEE802.11a/b/g/n、Bluetooth2.1+EDR ●サイズ：約185.7×約241.2×約8.8mm（W×H×D）●重量：601g（Wi-Fi）、613g（Wi-Fi+3G）

【項目別オススメ度】（5段階評価）

画面	★★★★	操作性	★★★★★
性能	★★★★★	機能	★★★★

空飛ぶゲームプラットフォーム 「AR.Drone」が重視する"つながり"とは

iPhone ヘリコプター

AR.Droneを販売しているフランス・Parrot社に所属する開発者、Michaël PASTOR氏が、日本で行われたセミナーへの出席のために来日した。構想から発売まで5年の歳月がかかっていると語るPASTOR氏が、AR.Droneを通じて見つめる先とは？

PASTOR氏は、AR.Droneが世界的に流行していることついて、Youtubeが大きな役割を果たしたと語った。加えて、制御ソフトを公開しているため、同社が思いつかないような使い方をしているユーザーも多いという。その1つがKinectなど、iPhone以外を使ったAR.Droneの制御である。これらの動画youtubeでは全世界に公開されており、こうした動きがAR.Droneの進化を促しているという。



Parrot
マーケティングプロダクトマネージャー
Michaël PASTOR氏

フランス・Parrot社でAR.Droneの開発に携わる。今回は、サンフランシスコで行われたGDCから休みなく来日した。



Android2.3搭載!! 最新Xperiaが発売！

モバイル

3月24日に発売されたNTTドコモのAndroid2.3搭載スマートフォン「Xperia arc」。"arc"の名が示すとおり、本体背面がやや湾曲しているのが特徴。ディスプレイは4.2インチで、解像度は480×854ドット。おサイフケータイやワンセグ、赤外線通信は搭載していない。



Xperia arc

オープン価格

●キャリア：NTTドコモ ●メーカー：ソニーエリクソン ●Androidバージョン：2.3 ●画面サイズ：4.2インチWVGA（480×800ドット）●カメラ：有効約810万画素CMOS ●サイズ：約125×約63×約10.9mm（W×H×D）●重量：約118g

「Safari」が速い!? iOS4.3アップデート開始

モバイル

3月10日、iPhone・iPod touch・iPadの最新OS「iOS4.3」の提供が開始された。iOS4.3は劇的な機能の追加や仕様の変更は行われていないが、Safariの高速化やホームシェアリングなど、使い勝手を改善するアップデートが盛り込まれている。そのほか、インターフェースに細かい変更も。

iOS4.3の特徴

- Safariが高速化
- iTunesのホームシェアリングに対応
- iPadのスイッチのカスタマイズ化
- AirPlayの機能強化
- パーソナルホットスポット機能（日本未対応）

AV機器

コードの取り回しなんてもう気にしない！ 遠くのTVにも映像をポンと転送！



コードの長さや位置などを考えなくてもいい気軽さ

「EZR601FHD」は、PCから出力される映像を、離れた位置にあるTVやディスプレイ、プロジェクターなどに転送できるワイヤレスHDMIアダプタだ。PC側（親機）の無線アダプタはUSBで接続され、子機側はHDMIでTVやディスプレイなどと接続される。そのほか、子機側には光デジタル音声端子、アナログ音声端子を搭載。TVだけでなく、オーディオアンプなどへの音声出力も可能だ。接続用のHDMIケーブルや光デジタル音声ケーブルが付属し、ほかに何も買わずともすぐに接続できるのが嬉しい。使用前にPC側に無線アダプタの認識ソフトをインストールする必要があるが、一度認識させてしまえば、あとは自動的に使える。

実際の使用感としては、PC内の動画をTVに飛ばすというよりも、遠くにあるTVをデュアルディスプレイ化するような感じ。無線でデータを飛ばしているので、マウスカーソルの動作に遅延を感じたが、フルHDサイズの動画を途中で止まることなく再生できた。実売価格は1万8000円前後と、やや躊躇する価格だが、それでも無線でPCの画面を遠くに飛ばせること自体に価値はあると感じた。



▶子機側にはHDMI端子、光デジタル音声端子、アナログ音声端子を搭載する。



◀TVをデュアルディスプレイとして使えば、Webサイトの表示も大画面で行える。

【項目別オススメ度】
（5段階評価）

操作性	★★★★
実用度	★★★★
デザイン	★★
価格	★★★

EZR601FHD

オープン価格（実売￥18,000前後）

●メーカー：ウィザージャパン ●映像出力：HDMI ●対応解像度：最大1920×1080ドット ●音声出力：3.5mmステレオジャック、光デジタル ●通信距離：最大10m（遮へい物なしの場合） ●暗号化方式：128ビットAES暗号化セキュリティ ●対応OS：Windows 7/Vista/XP

アキバで見つけたキワモノ製品とか

駅ビルの「アトレ」の完成や歩行者天国の復活とともに、より賑わいを増している秋葉原。その一方で、ラジオ会館で古くからNEC製パソコン（マイコン）を販売していた老舗ショップ「ファーストポイント」や、90年代からある万世橋近くの石丸電気など、歴史あるショップが相次いで閉店になっている。老舗の閉店は寂しい限りだが、Androidタブレット専門の「aPad専門店」やGPS機器専門店の「輝けGPS!」など、新たなショップがオープンしているのも事実。日々変わっていく街並みを身近に感じられるのも秋葉原のおもしろさといえる。

旬ネタ “キュゥべえ”が大量発生中

（AKIHABARAゲーマーズ本店）

コミック版やエンディング楽曲「Magia」のアニメ版CDが即日完売するなど、今最も話題なのが深夜アニメの「魔法少女まどか☆マギカ」だ。そんな、マギカに登場するマスコットキャラの“キュゥべえ”を使ったポップが増殖中。買い物ついでに各店舗で探してみると楽しい!!



▶金融機関風や広告機構風など、趣向をこらしたおもしろポップがある。「ゲーマーズ」や「とらのあな」は必見。

ショップ 大型PCショップが復活!!

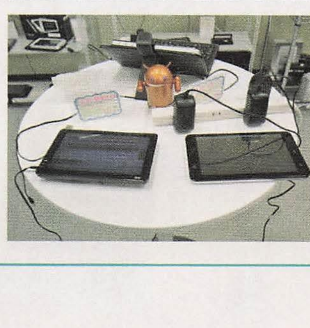
（ドスパラパーツ館）



◀昨年11月末に閉店したPCパーツショップのT・ZONE跡地に、ドスパラがオープン。初日は特価品を求めて、多くの人が集まった。

ショップ Android好きは必見

（aPad専門店）



◀海外製のAndroid端末を専門に扱うショップが中央通りにオープン。SIMロックフリー端末の「ZTE V9」なども。

PCパーツ つくもたんPCがついに登場

（ツクモ）



◀PCショップのマスコットキャラとしてはダントツ人気の「つくもたん」。とうとうイラストが描かれたオリジナルPCが発売に。



友情！ 努力！ 可愛い！ 4期生の成長記録

アイドリング!!!の勉強させてもらいますング!!!（仮）

題字：門澤P

第5回 アイドルがアイドルを語るング!!!

アイドルが群雄割拠する「アイドル戦国時代」などといわれる昨今。そこで今回は、アイドルマニアのバニラビーンズのレナをゲストに迎え、アイドルがアイドルについて熱く語ります！

担当

★男塾先輩

「やらかいはぁと」最高です。心がくじけそうになったとき、ぜひ聴いてみてください。元気出ます！

★エドボル

奇抜なファンサービスでも注目されるバニラビーンズさん。実は私もビンタや蹴りを受けたことが…。

アイドリング!!! + バニラビーンズの一推しアイドル語ります！

あのアツかった品川の夏をもう一度振り返る！

——今回はアイドルにアイドルを語ってもらおうということで、アイドルマニアのレナさんもご参加いただきます。

河村・伊藤　よろしくお願いします！

——伊藤さんとレナさんは2回目？

レナ　TOKYO IDOL FESTIVAL（以下、TIF）のDVD発売のときに話しましたよね。

——もう半年以上前になりますが、TIFのことって覚えてます？

河村　もちろん覚えてます！

伊藤　忘れられない夏ですからね。私、元々アイドルが大好きなので、こんな神イベントはほかにないだろうと。

——記憶に残ってるグループは？

伊藤　私立恵比寿中学さんたちの歌声がとってもかわいらしくて！　ちなみにメンバーは私より若いんですよ！

レナ　若いと言えば東京女子流さん。私のひぃちゃん（新井ひとみ）率いる5人組で、このときの衣装は……。

——あの……広報さんですか（笑）。

河村　私は、わたチューでメンバーを仕切る（橋本）楓ちゃん（アイドリング!!!21号）も衝撃的でしたね。

伊藤　そうそう「行くよぉー」とか言ってたからビックリして（笑）。

レナ　そんなこともあって、やっぱりライブは生で観てもらいたいですね。

——その予習のためにも……。

伊藤　はい！　このDVDです！

レナ　（4月で脱退してしまう、ももいろクローバーの）早見あかりさんも見られますしね。ちなみに記憶に残ってるのはシャッフルユニットです。一週間前にアイドリング!!!さんとかYGAさんと腐男塾さんと集まって、夜中にダンスレッスンしたんですよ。

——そのときやったのがアイドリン

グ!!!の「プールサイド大作戦」でした。

レナ そうです。河村さんと……。

河村 ご一緒させていただきました！

レナ ダンスとか慣れてなかったんですけど、そんな私を河村さんが手取り足取り教えてくださいまして……。

伊藤 さすがうめ子さん！

レナ そんな優しい河村さんの……推しになりました！ でもDVDには入ってないんですよね。

河村 あらっ！ それはレアですね。

——これは会場にいた人だけの思い出ということでしょうかね。

レナ もう一回開催してください！

伊藤 やりたいですね、今年も。

アイドルがアイドルを語る！ アイドルソングクロストーク！

——今月は実はアイドルソングのリリースラッシュでして。

レナ Happinessさんだ！

河村 あっ、トマパイ（Tomato'n Pine）さんもですね。

レナ トマパイさんはとてもおしゃれですよね。

——ほかにもbump．yさんとか9nineさんとか……このなかからいくつかMVを観てもらおうかと思ってまして。まずはTIFでも共演した人気のグループ、ももいろクローバーの「ミライボウル」。

伊藤 若い！

——そんなに変わらないです（笑）。

河村 あの大ジャンプをアイドリング!!!の年長組でマネしたら、腰がグキッてなるでしょうね（笑）。

レナ PVのいつもの手作り感がイイですよね。

——次はSKE48の「バンザイVenus」とNot yetの「週末Not yet」です。

伊藤 （Not yetのダンスが）やっぱりスゴイ！

レナ そうですね、勢いありますね。

——AKB48はミリオンですからね。

レナ 秋元さんは今を見てるんだなって思います。今必要なことを全部やってる感じですよね。

——なるほど、見事な分析！ 次はハロープロジェクトからBerryz工房の「ヒロインになろうか！」とモーニング娘。の「まじですかスカ！」。

レナ （モーニング娘。を見ながら）新しく入った9期の子たちがカワイイですよね！

伊藤 私、スマイレージさんも好きなんです！ 新曲で髪切っちゃって……。

レナ ゆうかりん（前田憂佳）は長いほうが好きだなぁ。

——そしてこちらがアイドリング!!!の「やらかいはぁと」です！

河村 ちょっと恥ずかしい……。

レナ これチョコ作ってるんですか？

伊藤 ゼリー状のハートです。

レナ バレンタインにイイですね！ Perfumeさんのチョコレイト・ディスコみたいな。

——4月16日にはアルバム「SISTERS」もリリースされますよね。

河村 私のオススメ曲は「ア・ナ・ロ・グ」という曲です。今までにない脱力感がある楽曲になってますよ。

伊藤 私は「春色の空」です。このユニットは声がカワイイメンバーが……って、自分で言うの変ですよね（笑）。

レナ いいんですよ。アイドルなんだから。

——最後に観てほしいPVが……。

レナ これ「U♡Me」ですね。（私の相方の）リサ子じゃないんですよ。

河村 え？ え？

レナ これ10号（元アイドリング!!!メンバーの小林麻衣愛）さんなんです。

河村 え？ わっ！ ホントだ！ ちょっと観ていいですか？

——アイドリング!!!とバニラビーンズ、実はつながってたということで……。



Profile

アイドル好きの代表として、アイドリング!!!23号・伊藤祐奈（写真左）。お目付け役としてとして12号・河村唯（写真中央）。ゲストのバニラビーンズのキノコ頭担当レナ（写真右）。

【バニラビーンズインフォメーション】

CD：ベストアルバム「VaniBest」¥3,000（税込）絶賛発売中

ラジオ：JFN系「RADIO SESSIONS」レギュラー

ライブなど最新情報はオフィシャルサイト（http://www.flowerlabel.jp/vanillabeans/）をチェック！

かわいい女の子が多いから アイドルはやめられない!!（レナ）

アイドリング!!! 番組インフォメーションング!!!

4thアルバム「SISTERS」絶賛発売中！



4thアルバム「SISTERS」には、「eve」をはじめとしたシングル曲やテリー伊藤氏を作詞に迎えた「SISTER」など新曲多数。また「StarGirl★StarBoy」のRemixほか、多彩な楽曲で聴き応えも十分！

アイドリング!!!待望の4thアルバム「SISTERS」が絶賛発売中。これを記念してアイドリング!!!公式HPでは、「隠されたI LOVE YOUは誰のもの？」企画も展開中。正解者には10thライブの最前列がプレゼントされるので、アイドリンガーはこのチャンスを逃さないように！

週刊アスキー weekly.ascii.jp 連動企画！ 今月の伊藤さん



▲自販機のボタンを押しまくる伊藤（右）に、25号・後藤（左）もあきれ顔。そんな中学生らしい明るさがなぜか憎めない！

自由奔放だけど根はマジメなんです

番組収録の休み時間に「自動販売機って、お金入れなくて遊べるんだよ！」とはしゃぐ23号・伊藤。そんな自由さが魅力の彼女だが、マジメな一面も持ちあわせている。体調が悪くても表情に出すことなく収録に臨むなど、細身のカラダに秘めたプロ意識は相当なもの。それゆえ握手会での神対応が“伊藤プロ”と評されるのも、ある意味当然のことなのだ。



東京のダンジョン

第5回 銀座7丁目・豊岩稲荷神社付近

日本の一等地として知られる銀座。そのビルの裏側に、知る人ぞ知る路地が無数に存在している。とある路地には縁結びにご利益があるという稲荷神社まで鎮座する。

文・写真／宮下雅史

大人の街として知られる銀座の懐に路地裏ワンダーランドが広がっている

1

「銀ブラ」という言葉は本来、銀座でブラジルコーヒーを飲むことを意味するそうだ。今では銀座をブラブラする意味で使われることが多いが、その略称ではないらしい。大正時代に慶應の学生が使い始めたことが発端のようで、当時の銀座は日本で一番オシャレな土地。最先端をいっていた人々はこぞって、まだなじみの薄いブラジルコーヒーでひと休みしながら銀座を散策したのだろう。銀座8丁目には「銀ブラ」由来の地ともいえるカフェーパウリスタ（創業明治44年）が、今なお現役で営業している。銀座の歴史を感じさせるエピソードだ。

そんなオシャレでハイカラだった銀座のビルの懐に、表通りとはまったく異なるディープな空間が時代を越えて今なお残っている。ドトールコーヒーショップの店内を通り抜ける路地がテレビなどで紹介されたこともあって、その存在をご存知の方も多いだろう。実際に銀座の路地を歩いてみると、そこには想像を超えた驚きの空間が広がっているのだ。

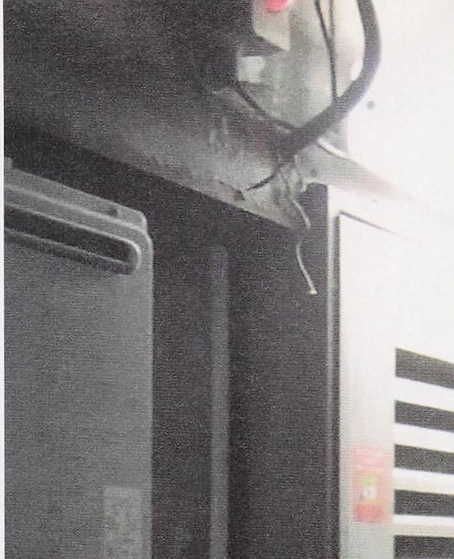
銀座の地名は、江戸時代に堺から移住した銀細工職人たちが銀貨を鋳造した地であることに由来する。銀座はそもそもの成り立ちから、金銭や価値といった現在の銀座が持つイメージと重なる要素と深くつながっていたようだ。日本で一番地価の高い場所となる素質を、その頃から備えていたのかもしれない。

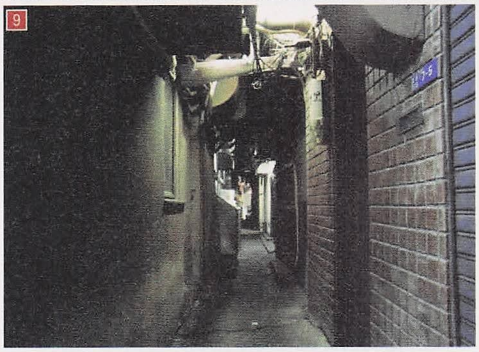
江戸時代初期の大規模な工事によって、それまで海だった日比谷入江は埋め立てられ、江戸前島と呼ばれる半島の突端にあった銀座の周辺も、今に近い地形に姿を変えた。その後、明治に起こった2度の大火をきっかけに大規模な区画整理が行われたが、震災や戦火によって壊滅的な被害を受ける。しかしそのたびに、銀座は復興してきた。道路の拡張や川の埋め立てなどが行われた戦後の復興で建物の高層化が進み、現在に近い姿となったのは1960年代。銀座に無数に存在する路地は、その当時からすでにあり、人々の生活道路として現在まで利用されてきたのだ。表通りとのギャップが激しい暗い路地裏で立ち止まると、50年以上も隔てた時間が一瞬にして巻き戻り、当時の銀座に紛れ込んでしまったような気がしてくる。









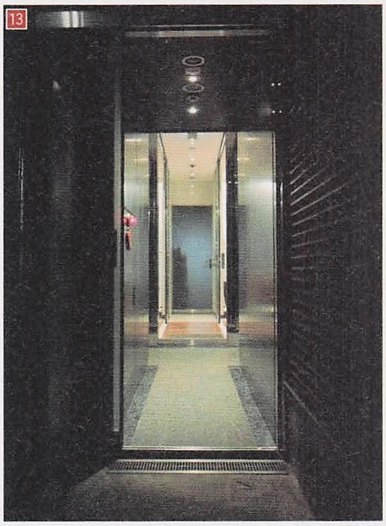


雰囲気の異なる路地を楽しむ

H&M銀座店のオープンなどにより、銀座7丁目界隈にも若者が多く訪れるようになったそうだ。それでもこの近辺は、大人の街という印象が強い。大通りから1本脇へ入ると、飲食店や高級クラブの看板を連ねた雑居ビルが建ち並んでいる。銀座は細長い碁盤目状に区画されたブロックに大小さまざまな建物が並んでいる街だが、そうしたブロックをショートカットできる路地がいくつも存在している。銀座の路地は、新たにビルを建てる際にも生活道路として残されることが多いとのこと。そのため角を曲がるたびに、できた時代も雰囲気も異なる路地が目の前に現れ、飽きることがない。















6銀座7丁目にある豊岩稲荷神社の入口。7銀座8丁目にも趣のある路地を発見。突き当たりを左に折れると、さらに路地が続いている。8豊岩稲荷は縁結びのご利益があるようで、この日もカップルが参拝していた。9それぞれの路地に特色がある。銀座はまさにダンジョンの宝庫。10路地の窓から店内の様子が見える場所も。11路地に出入口を設けた粋な飲食店もある。12芸者発祥の地で知られるこのあたりにはクラブが多い。夜の蝶が、なじみの客に路地裏でメールを打つ。13自動ドアの先はビルの中。それでも路地は続く。



1日本一地価が高い場所とは思えない空間が続く。実はこの手前に通り抜け用の自動ドアがあるのだが、あまりに不釣合いなため最初は意味がわからなかった。2銀座の路地の別の例として、三原小路周辺の写真も掲載。ここが銀座三越の近くだとは、にわかに信じがたい。3路地は主にビルとビルの隙間を縫っている。4銀座6丁目から7丁目の豊岩稲荷まで続く路地の入口。入るには少し勇気がいるが、日常的に使われている。5「通り抜けできます」と表示された自動ドア。この先はコーヒーショップの店内で、新しくビルを建てた際に、元々あった路地を分断しないようにと、このような措置がとられた。

取材後記

こんにちは。東京のダンジョン担当の宮下です。今回は、すでに路地フリークの間では定番となりつつある銀座をご紹介しました。銀座には、それこそ無数の路地が存在しているので、どこをメインにするかで悩みましたが、やはりドトールコーヒーの店内を通り抜け、さらに神社まであるというキャッチーさから、今回の路地をセレクト。写真1点を紹介した三原小路周辺も捨てがたかったのですが、衝撃度ではこちらが勝ってました。

普段はあまり銀座に縁のない生活をしていますが、今回訪れてみて銀座はダンジョンの宝庫だと実感しました。有楽町から東銀座にかけての地下には、複数の地下鉄駅をつなぐ巨大な地下通路もあります。銀座へ立寄った際は、ぜひこうしたダンジョンも探索してみてください。

最後にオマケ。左の写真は三原小路のすぐそばにある銀座シネパトスの建物です。よく見ると、入口からいきなり下ってますよね。実はここ、かつて川だった場所にあるそうです。昔の川底を地下街として利用しています。昭和の香りを残す店舗もあり、オススメの探訪スポットです。



ゆるくて怖い？探訪

心霊スポット

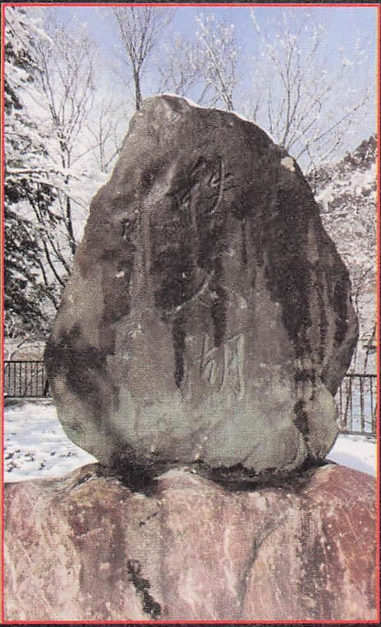
第4回●秩父の心霊スポット

秩父湖の吊り橋

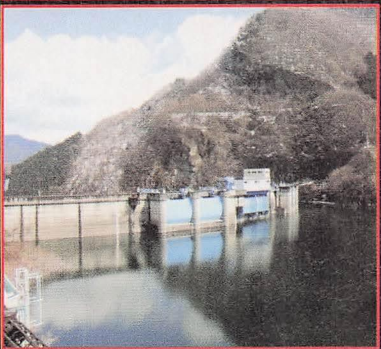
文・写真・イラスト／まっつ

日本中の怖い&不思議なスポットをゆるゆると探訪するこのコーナー。今回は、埼玉県秩父市にある心霊スポット、秩父湖の吊り橋へ突撃！









埼玉県の西部に位置する秩父山地。この険しい山岳地帯には大きな湖がある。その名も秩父湖。二瀬ダム建設のために造られた人造湖で、県内の治水、発電などを担う重要な拠点の1つである。大規模な施設として全国のダム愛好家の間でも有名なスポットだが、その一方でもう1カ所、オカルトマニアにも有名なスポットが存在する。それは、秩父湖に架かる吊り橋である。あくまでも噂だが、秩父湖周辺は自殺の名所としても有名であり、過去、無数の人がこの吊り橋から飛び降りているらしい……。怪談師として有名なあの稲川淳二氏も、その吊り橋で今までに味わったことのない恐怖を体験している。なお、秩父湖周辺には吊り橋が3つあるが、今回取材したのは〝荒川吊り橋〟と〝大洞川（おおぼらがわ）吊り橋〟の2カ所で、後者の吊り橋は、特に危険な場所とのこと。ちょっと怖いですが、勇気を出して行ってきました。

この場所ではこんな現象が起こるらしい



殺された女性の幽霊が出現



▲湖へ続く車両用トンネルは、内部で二股に分かれるという珍しいトンネル。マニアの間でも有名。

風音と軋む音だけが響く 荒川吊り橋



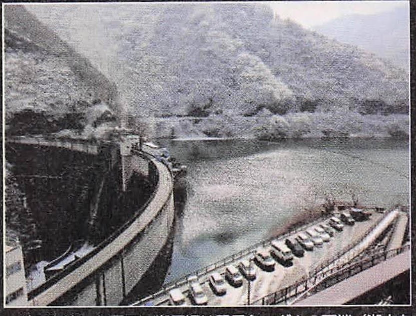


◀恐る恐る渡った先は、落石による通行止め。以前は、もう一方にある大洞川吊り橋へと続く遊歩道があったらしい。

渡った先は行き止まり



◀橋の上からの風景。湖面は薄く凍っていた。歩くたびに金具が軋む音がする。その音が女の叫び声に聞こえなくもない。



▲前日に降った雪で、湖周辺は雪景色。ダムの天端（湖水をせき止めているコンクリートの一番上の部分）は通路になっていて車や人が通れるようになっている。



▲荒川吊り橋の下には、橋の上を見つめる監視カメラのようなものが。イタズラ防止のためのカメラなのか、それとも自殺志願者の出現を監視するためのカメラなのか……。

これは一体……？

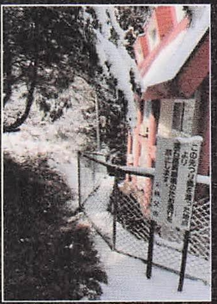




▲大洞川の吊り橋を渡ることができず、仕方なく遠くから撮った写真。そこには帽子を被った下半身のない人間が写っていた。……とか言ってみたりして（笑）。



ただの枯葉でしょ。



▲この細い道の先に吊り橋が。今回は雪のため通れず……。



▲橋の下をダム関係者の船がウロウロ。何か調べている？



◀ダム施設の脇には慰霊碑が置かれていた。どうやら亡くなった人が多くいることは確かなようだ。



◀心霊スポットとして有名な大洞川吊り橋。この橋に行くには、柵のない獣道のようなところを通る必要があるのだが、前日の雪で道が塞がっていた。

本命のスポット 大洞川吊り橋

取材後記

今回の取材先は、ＪＲ池袋駅から西武鉄道・西武秩父駅まで特急で約90分。そこからバスでさらに50分くらい掛かる場所にあります。もちろん電波は届きません。特にバスの本数が1日3本だけなのが怖かった。最終を逃したら野宿決定ですからね。ちなみに取材後、さらに奥地にある三峯神社に行きましたが、ここは本当にすごい！ 樹齢50年レベルの大木が当たり前のように群生していて空気が全然違う。まさに聖域。日帰り温泉や手打ち蕎麦なども堪能できます。オススメ！



特に何もない1日でした





サル発見！

▲秩父湖の周りをサルが数匹歩いていました。山里では珍しくもない光景らしいです。



熊出没注意!!

▶今回、一番恐怖を感じたのは、この看板。熊は幽霊よりも怖い。

関東屈指のパワースポット 三峯神社!!



▶拝殿の前には、樹齢800年といわれる神木が2本、どーんと天に伸びています。触るとパワーがもらえるとか。不思議な温もりを感じる大木でした。



▲絢爛豪華な佇まいの三峯神社の拝殿。研ぎ澄まされたような空気が漂っていて、とても居心地のいい場所でした。また来たい！

電スポ 路上プロレスのDVD発売！

DDT 飯伏幸太 新団体を旗揚げか!?

”電撃ゲームス編集部内で”「編集部プロレス」をやります！



飯伏幸太

Profile
1982年5月21日生まれ、身長181cm、体重86kg。得意技はキック、ドロップキック、フェニックス・スプラッシュなど。

3月27日にDVD「BEST OF THE路上プロレス ～路上王 飯伏幸太編～」が発売されることを記念して、DDTの飯伏幸太選手に路上プロレスの魅力についてインタビュー。当たり前だけど、一般の人は彼のマネをしないように！

——路上プロレスを始めた時期はいつ頃ですか？

飯伏　実は小学生の頃から始めていました。最初は砂場で30人くらいとやっていたのですが、そのうち「硬い場所でやらないと意味がない」と思い、校庭でやり始めるようになりました。対戦相手は嫌がって離れていき、最終的には3人くらいになりましたが（笑）。その頃は自分が楽しむためだけにやっていましたが、DDTで行うようになってからは、プロレスファンだけではなく街を歩いている一般の人にも注目されることによる快感が出てきました。

——路上プロレスの魅力はなんでしょう？

飯伏　見ている人にとっては、路上にあるものは硬さや高さなどがイメージしやすいじゃないですか。そこで普通のプロレスを行うことで、プロレスのすごさが伝わりやすいと思うんです。よく自販機の上からムーンサルトを行うのも、そのような理由からですね。自分にとっては、リングがない青空の下で行うという開放感が気持ちいいです。

——ケガへの対策などはありますか？

飯伏　頭だけは打たないように気をつけています。でも長年やっているので体が慣れていることもあり、自然と路上用の受身がとれるようになってきました。

——これまでの路上プロレスのなかでは、どれが一番楽しかったですか？

飯伏　花やしきプロレスですね。嫌がる高木社長などの対戦相手を、無理やりフリーフォール系のアトラクションに乗せたのが快感でした。自分も一緒に乗って楽しみましたしね。次は激しいアトラクションが豊富な富士急ハイランドでやりたいです。

——昨年行ったキャンプ場プロレスでは「来年、キャンプ場プロレスリング・オムを旗揚げします」と宣言していましたが。

飯伏　今年の夏頃には、必ず旗揚げします！　以前1万6000円ぶんの花火や、友だちに花火屋で直接買ってきてもらった60連発の花火などを使ったのですが、今回はもっとたくさんの花火をお客さんと一緒に使ってみたいです。もはや戦争ですね（笑）。

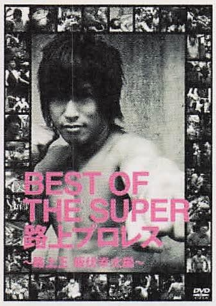
——今後はどこでやってみたいですか？

飯伏　廃墟でやって建物を壊したり、穴に転落させてみたいです。あと電撃ゲームスの編集部や高級住宅地などもいいですね。「ここはないだろ」と思わせるところで、裸の男たちが戦うというシチュエーションが大事なんです。

——対戦相手は中澤マイケル選手が多いですよね。

飯伏　中澤さんは、路上プロレスでは噛み合いやすいんですよ。お客さんは、ほかの選手がやられると引いてしまうようなシーンでも、中澤さんがやられると喜んでくれますから。実は今度、大家さんと対戦してみたいと思っているんです。最後は大家さんが泣きながら絶叫して大会が締まるという。必ずハマると思いますよ（側にいた大家選手は嫌がりながら「いつか機会があれば……」とお茶をにごす）。

BEST OF THE SUPER 路上プロレス ～路上王 飯伏幸太編～



本屋（伊野尾書店、TSUTAYA金沢店、ザ・リブレット イオン千種店）、キャンプ場（2008年、2009年）、煎餅屋、花やしき（旗揚げ戦）、猪木酒場新宿店、福岡交通センターで行われた路上プロレスの模様を収録したDVD（特典映像あり）。価格は¥4,000（税込）。3月27日(日)のDDT後楽園ホール大会で先行発売。http://www.ddtpro.com/ddt/

今、この「プロレス」がおもしろい！

第5回 路上プロレス

担当：平岡

写真に写っている飯伏選手のポーズは、すべり台の上から「ゴールデン・シャワー」を決めるシーンをイメージしています。編集部プロレスは、いつか実現させたいなぁ。



ユークスのブログで掲載されている四コママンガ「ぶかつのじかん」が、フルカラーとなって電撃ゲームスに出張！ http://blog.livedoor.jp/yukes_bukatsu/

買ったから言える SELECT.5

編集部員きまぐれショッピングレビュー
「これはいい」

30になっても、40になっても、やっぱりゲームはやめられない。そんな少年の心を忘れない電撃ゲームスの編集者たちですが、日々買っているものはおっさん感覚丸出しなわけで。

2000 millennium BEST 薬師丸ひろ子・ベスト



■購入者：じゅし
■購入価格：￥2,000（税込）
■実売価格：￥1,760～2,000（2011年3月現在）
オススメ度 ★★★★★★★★★★

いろんな思い出が甦る少年時代から青春時代を彩った曲の数々

人生で初めて自分の意思で見に行った映画。それが「セーラー服と機関銃」。角川映画です。小6のときのことでした。ちなみに見た劇場は、今は亡き愛知・一宮東映劇場。一宮には東宝、松竹に、ポルノ専門の菊映という4つの劇場がありましたが、今はすべてありません。当時、愛知県は映画はロードショーでも2本立てが普通で、同時上映は「燃える勇者」。真田広之主演で、伊藤かずえの女優デビュー作でありました。お得ですね。東京に旅行に行って、「ルパン三世」の映画が1本で興業しているのを見て、ありえない…と驚いたものでした。さて、小6の坊主がなぜ「セーラー服と機関銃」を見に行ったのか？　そんなもん決まってます。薬師丸ひろ子ちゃん目当てですよ。どんなストーリーか、なんていう予備知識もなく見に行ったので、小6にはちょっと…刺激が強かったですね。「燃える勇者」のほうがわかりやすくて映画としては楽しめました。でも。ひろ子ちゃんがかわいかったからいいんだもん！　という長い前振りでした。閑話休題。先日、テレビを見ていたら、「セーラー服と機関銃」を歌っている薬師丸ひろ子さん（30年たってるし）の姿が！　NHKの「SONGS」という番組で、その後も「Woman〝Wの悲劇〟より」など、名曲の数々を歌ってくれました。前半を見逃したのが、あまりにも惜しい……。と、番組の最後に発売されたばかりのベストアルバムの紹介が。「歌物語」というタイトルで、30曲入り。まあ…宣伝に乗せられて買いますよ。買わせていただきますよ！　とアマゾンを調べると、3～6日以内に発送とのこと。品切れ？　まさか…と近所のCDショップをまわってみると、ほんとにどこにもありません！　でもどうしても今聴きたいという衝動は止まらないので、実家にLPレコードがあるはずの「古今集」（ファーストアルバム）でもCDで買おうかな、と思ったところ、見つけたのがこの「2000 millennium BEST」。ミレニアム…という言葉がすでにもはや懐かしいわけですが、そのタイトルのとおり、2000年に発売されたベストアルバムで価格も2000円。聴きたかった曲は一通り入っているので、迷わず買いました。今はヘビーローテーション中です。もちろん、この原稿を書いているときも聴いています。今聴いているのは「ステキな恋の忘れ方」。くー、泣ける！　しかし、この人はなんという声をしているんでしょうか。透明感があって無機質にも感じるけれど、とにかく心が震わされるという…とにかく、30年前の少年も、今の少年も買って損はありません。ただ1つだけ。このアルバムに収録されている「セーラー服と機関銃」は、シングルバージョンではありません。「古今集」に収録されているアルバムバージョンです。「歌物語」にはシングルのバージョンが収録されているようなので、結局こっちも買うことになりそうです。ということで、今聴いている曲は「時代」。作詞作曲は中島みゆきです。

充電式ネックウォーマー



■購入者：てっしん
■購入価格：￥2,000（税込）
■実売価格：￥2,000～5,000（2011年3月現在）
オススメ度 ★★★★★

首まわりをほのかな温かさで包み込む屋外のプロレス観戦などで大活躍！

昨年10月に発売されたグッズだが、もうすぐ春ということもあってか激安価格で販売されていた。ネックウォーマーの中に薄型ベルトヒーターが巻かれていることが特徴で、首まわりをソフトに温めてくれるという。通電したベルトヒーターに触れてみると「微妙に温かいかも？」くらいの感触だったが、使用してみるとそのほのかな温かさが心地よい。屋外でのプロレス観戦やバイクで移動するときなどはいつも首まわりに寒さを感じてつらかったのだが、これで快適に過ごすことができる。電源部は約70gの専用リチウムイオン電池（エネループ モバイル ブースター）を使用しており、約7時間の充電で約5時間の使用が可能。長時間連続で使えて充電の機会が少なくてすむのはありがたい。また、この電源部にケーブルをつなげば、携帯電話や携帯ゲーム機などの緊急充電器としても使えるので、いざというときにも役立つ。

ちなみに、まわりのフリース素材も手触りがよく、ヒーターや電源部を取り外して洗うこともできるので、いつも清潔に使うことができる。もう温かい季節になってきたので今年の使用頻度は低かったが、年末はまた大活躍してくれそうだ。

THERMOS 真空断熱タンブラー JMO-GP2



■購入者：雅
■購入価格：￥2,810（税込）
■実売価格：￥2,600～4,200（2011年3月現在）
オススメ度 ★★★★☆

タンブラーにはフタが付いている……そんなふうに考えていた時期が（以下略）

冷たいドリンクをゆっくり飲みたい。しかし、温くなるのは嫌だし、薄くなるので氷も入れたくない。かといって、短時間で飲むぶんだけをコップに注いで、こまめに冷蔵庫から取り出して補充するというのもかったるい。そんなワガママを解消してくれるステキなアイテムといえばタンブラーなわけですが、最近まで全然使っていませんでした。まあ、すでに持ってはいたのですが、なんかね、嫌なんですよあのフタが。前述したようなものぐさな人間にとって、使うたびにフタの部分を外して洗うのすらめんどくさい。「フタを外して使えよ」と思われるかもしれませんが、それもなんかカッコがつかないなと。ということで、手入れがラクそうなタンブラーはないものかと、ネットで探してみたところ、あっさりと見つかりました。フタなしのタンブラーって、普通にたくさんあるんですね。いろいろとチェックし、形、サイズ、価格といった面で一番バランスがいいと思い決めたのが「THERMOS　真空断熱タンブラー2個セット JMO-GP2」。

まずは形。とにかくシンプル。使ったあとに洗うのもラクだし、それもめんどうなときはウェットティッシュで拭き取っておくだけでもOK。そして、実際に使ってみて特に気に入ったのが、なんともいえない口当たりのよさ。酒好きの人から「このおちょこは造りが薄くて口当たりがいい」などという話をよく聞きますが、正直これまでは「なにをいっているのかよくわからないです」状態だったのですが、たしかに、飲み口の部分が薄いとものすごく飲みごこちがいい！　もうマグカップとか使いたくない感じです。次にサイズ。容量は400㎖で、これが缶ジュース1本を注ぐのにピッタリ。ショート缶なら2本いけます。「よーし、オリジナルブレンドを作っちゃうぞ」みたいな大人げないことはしませんが。そして最後に価格。定価だとちょっと高い気もしますが、割引で買えるところも多いのでお手頃だと思います。ただ、2個セットしかないので、人によってはそこがネックかも。ちなみに、フタがないので、当然ながら保温効果は薄いです。

山善（YAMAZEN）SU-203



■購入者：飯塚
■購入価格：￥4,527（税込）
■実売価格：￥5,300（2011年3月現在）
オススメ度 ★★★★★

はぁあ！　ホットカーペット暖かいよ暖かいよ……ZZZ

我が家は推定で築40年くらいの古アパートなんですが、リフォームが一応入っていて、居間はフローリングなんですね。ただ、建て付けが悪いのか、フローリングの床に座っていると、とてつもなく寒いのです。嫁には手足の冷えがヒドイと言われるし、息子は床の上をハイハイで歩きまわっているし、これでは幸せにはなれないだろうということで、ついにホットカーペットの導入を決意しました。そして使ってみた素直な気持ちを表しますと、なぜ僕は今までホットカーペットを買わなかったのか、と。過去の僕にメールを送って、すぐに買えと言いたいです。天国です。この製品は本体のみで、上に敷くモノは付属していないのですが、そんなのはほかで買えばよろしいのです。ホットカーペット＋毛布、これが鉄板の組み合わせです。そうしてTVを見ているはずがいつしか夢の世界へ……。

—人生に悩む人よ—
藤やん・うれしーの悩むだけ損！

第4回

今回の相談

日本という国に未来を感じられません。日本に希望はあるとお考えですか？（四十代男性）

藤村より

未来を感じられないのであれば、どんな未来がいいのか、まずそこだけは考えておきましょうよ。

飲み屋で昔、こんな質問をされたことがあって。「もし、あなたが日本で法律をひとつ作れるとしたら、どんな法律を作りますか？」と。スゴい質問だなと思いました。その人が日本社会に対して思っていることを端的に聞ける質問だなと。僕は、迷わず答えました。「鎖国」と。もちろん今の世界で鎖国なんて不可能。でもね、もし「日本は鎖国します」ということになったら、みんなどうするんだろう？　って。つまり僕が考える、今の日本に一番必要なことは、この国の実力をあらためて見直してみることじゃないかと。

まずは電気が止まるかもしれない。石油もないし、原子力だって原材料は海外に頼っている。じゃあ風力か？　それとも地熱か？　いずれにしても、これまでのように電気が使えないのは確かだ。食料も不足するかもしれない。でも、よく考えれば米は充分にある。魚だってたくさんとれる。食料自給率が低いといっても、贅沢さえしなければなんとかなるのではないか……。とにかく、具体的にひとつひとつ考えなきゃならない。軍事力のことだって、避けては通れない。「日本という国に未来があるのか、ないのか」。それを、政治や企業まかせではなく、自分たちで考えることが、今の日本人には一番必要なことだろうと。そうすれば「日本の未来に悲観する必要などない」ことに気付く。

世界を見渡してみれば、日本ほど自然環境が豊かな国はない。同じ国土で、同じ季節に、北では雪が降り、南では海水浴をしている。こんな国は、日本とアメリカだけだろう。日本には山林が多い、雨が多い、だから水量が豊富、だから土地が肥えている。島国だから海岸線が多い、だから漁業がさかん。工業はもちろん世界トップレベル。いったいこれの、どこが不満なんだ？　と。どんな国よりも未来に不安はないじゃないかと。そう、日本は恵まれているからこそ、そこに住む人は、それ以上の何かを求めようとする。自分たちはまだ幸せじゃないと。それを「向上心」と言えば聞こえはいい。でも「向上心」とは、今の自分の実力を知った上で、それ以上に伸ばそうと努力することだ。幸せになれないのは、自分のせいではなく、社会のせいだと思っているのなら、それは「向上心」でもなんでもない。単なる「依存」だ。外のいいことばっかり見てないで、この国の実力をまず知る。そうすれば、未来がないなんて言わないはずだ。悪いのは、他人に依存ばかりしている自分たちであることに気付くべきだ。

何年か前に、労働組合の委員長をやったことがあって。そのときに社員ひとりひとりから会社に対する不満を聞いた。「トイレが狭い」とか「残業が多い」とか、そういう具体的な不満は実は少なくて、一番多かったのが、「会社の未来がわからない」という漠然とした不安で。「じゃあ、それは何が原因だと思いますか？」と聞けば、「会社幹部にリーダーシップがないから」「統率力がないから」と。「では、どうすればいいと思いますか？」「カリスマ経営者のようなリーダーが必要だ」と。それを聞いて、「おいおい、ちょっと待て」と。「みんなよく考えろ」と。ひとりの強力な指導者のもと、社員全員が言われたとおりの仕事をするような、そんな会社にしたいのかと。確かにうちの会社には強力なリーダーはいない。でも、だからこそ、僕らは、僕らの考えで仕事をしていけるんじゃないかと。会社の未来を考えるのは、僕ら自身なんだからって、そんなことを強く思って。

今の日本もまったく一緒。強力な政治的指導者なんかいない。でも、だからこそ、僕ら大人が日本の未来を責任もって見ていかないと。未来を感じられないのであれば、どんな未来がいいのか、まずそこだけは考えておきましょうよ。もっと金持ちの国になりたいのか。せめて子供が元気に育てばいいと思うのか。自然をこれ以上壊してはいけないと思うのか。なにか、ひとつ。そうでないと、「なにかを変えてくれそう」という漠然とした期待感だけで、カリスマ指導者の出現を待ちわびて、国民が何も考えなくなってしまう。僕はそれが一番怖い。独裁者の治める国が、歴史上、何をしてきたのか。誰もが知っているはず。それでもまだ漠然と未来に不安を感じ、強力な指導者の出現をみんなが求めているとしたら、それこそ日本の未来に希望はないと思いますよ。

今回のお悩みとお二人の原稿は「東北地方太平洋沖地震」が発生する前にいただいたものですが、編集部の判断で掲載とさせていただきました。この震災が起こる前の自分ならどう読むのか、そして今の自分はどう感じるのか。少しでいいので噛み締めながら読んでいただければと思います。（電撃ゲームス編集部　編集長　千木良章）

嬉野より

そういえば、いつだったか。ぼくは希望の「希」という漢字の本来の意味が知りたくて漢和辞典のページをめくったことがありました。するとそこには、希望の「希」は、本来、これ以上ないほど目の詰まった布のことを指すとあったのです。「【希】細かく織った布。隙間がほとんどないことから、微少で少ない意となり、またその小さな隙間を通して何かを求める意となった」。つまり古代中国人は「希」という布の定義をした上で、その布を使ってぼくらに次のようなイメージを与えるのです。今、織目も見えないほどに細かく織られた「希」という布が空から垂れていて、その布がこの世界をふたつに分けている。ところが我慢ならないことに、ぼくらにはその布の向こうに欲しくて欲しくて堪らないものが在る。けれど「希」という布に阻まれて、それは、手に入れることができない。しかし、ぼくらは諦める事もできない。やがて、諦めきれないぼくらは、とうとうこう考え始めるのです。「【希】と言えども布ではないか。これが壁なら諦めもしよう。しかし布なのだ。布ならば、どんなに目が詰まっているとしても、交差させた糸と糸の間に隙間があるはずだ。それがどんなに微細な隙間であろうと、そこに隙間がある以上、その空間を通せば、布の向こう側にある物でもこちら側に持ってこれるはずだ」と。それが「希」という文字の意味するところだそうで。いやはや、どうにもむちゃな願望ですが、でも、確かに人間には、そうした無理を通そうとする、諦めの悪いところがあるなと、妙に思い当ってしまうところがあるのです。

ちなみに「希望」の【望】は「ない物を求め、見えないところを見ようとする意」なのだそうで、いよいよもって「希望」というのは本来、相当に頭の悪そうな、悲しいほどの願望を指すものだったようです。でも、一方で、やはり欲望の前では、そんな乱暴な願望にしがみつきたがるのが人であるようにも思えてくるのです。「結局……」とぼくは思うのです。「未来」とは「いまだ来ず」と読むだけのものであり、「希望」とは、むちゃくちゃな願望を言うだけのことなのです。進歩は、とうの昔に壁にぶつかったのです。「未来」という漢語にぼくらが寄せるロマンチックなイメージは、世界が進歩していた短い時代に刷り込まれたものなのです。進歩という名のゴムひもは、すでに弾力を失うほどに伸びきってしまっている。だったらもう捨てるべきなのです。それなのに、世界は、その伸びきったゴムひもを捨てられず、いまだに引っ張って、「もっともっと」と進歩させようとするばかりです。もう誰も進歩することにワクワクなどしなくなっているというのに。諦めきれないそのさまは、なんだか「希望」という文字の本来の意味にとても近いような気がします。

世界がどう変わろうが変わらないことがある。
それは状況が変化していくなかで、
「それでもぼくらは生きていく」ということです。

日本はこの先で没落するのかもしれません。ならば、それも未来でしょう。でも、世界がどう変わろうが変わらないことがあると、ぼくは思います。それは状況が変化していくなかで、それでもぼくらは生きていくということです。世の中の流れを変えたり止めたりすることは、その流れがいかに間違っているとしても容易ではないと、ぼくはある時に思い知り、ならば、思うようにならず、変わっていく時代のなかで変化していく流れに揉まれ、それでも泳ぎきることこそが人生なんだなと考えるようになりました。つまり、ぼくには時代の流れを変える力も資質もないということです。だったらぼくは何をすればよいのでしょう。

昔からぼくには、行き詰まると「初め」に立ち返りたくなる癖があります。漢和辞典は、そういう時のぼくを原初の昔に立ち返らせてくれるもののひとつです。辞典を開けば、かつて文字を作った人達がいて、その文字のイメージを広げた人達がいたということを思い出すのです。生命の起源がどういうものだったかは分かりませんが、ぼくら日本人の祖先が、ユーラシア大陸の東の果ての砂州のような形をしていたであろうこの土地にたどりついた日があったということを、気の遠くなるような昔のことですが、今と地続きのことなのだと、ぼくは昨日のことのように思い出したいのです。ひとりではとても生きていけなかったろうその当時、人々は家族や一族のあることを喜び、心強く思い、小さな泉の水も、大切に分けあって飲んでいたのではないでしょうか。氷河期の終わり頃とはいえ寒い寒い時代だったでしょう。その時、彼らが見ていた風景と、今ぼくらが見ている風景は全く違うものですが、それでも彼らが困難な時代を受け入れ、生きようとしていたとおり、ぼくらもまた、変わっていく時代をなんとか受け入れながら、生きようとするばかりだと思うのです。そのぼくの、生き物としての素朴な決意くらいが、そうね、あなたの問いかけに返せる、やっとのものですね。



を手がけるディレクター陣が、みなさんのお悩みに向かいあいます！



嬉野雅道
Ureshino Masamichi

1959年生まれ。HTB北海道テレビ「水曜どうでしょう」カメラ担当ディレクター。番組HPでのエッセイ風日記で、全国の奥さんたちを魅了する癒し系。愛称は「うれしー」。

藤村忠寿
Fujimura Tadahisa



1965年生まれ。HTB北海道テレビ「水曜どうでしょう」チーフディレクター。番組のナレーションなども手掛け、「藤やん」「ヒゲ」の愛称でファンから親しまれる。

本コーナーでは藤やん・うれしーにぶつけてみたい「お悩み」を大募集！　長文のものをはじめ応募いただいたお悩みは、要点のみを編集・抜粋して掲載する場合もありますのでご了承ください。郵便番号、住所、氏名、年齢、ペンネームを書き添えて、ハガキまたはメールにて、以下の宛先までお送りください。
〒160-8326 ㈱アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部「藤やん・うれしー　お悩み」係
メールアドレス　games-dokusha@ml.asciimw.jp　※件名は「藤やん・うれしー　お悩み係」でお願いします。

◀◀◀CAUTION!　次ページからは第15弾DVDのOPアニメ制作秘話となります。未視聴の方はネタバレ注意！

イラストレーション／鯨森惣七（くじらもり そうしち）　室蘭出身。東京の八丈島で漁師とともにダイバーとして働き、のちにCM制作の職に就く。その後、札幌に移住。広告やイラスト、店舗デザイン、陶芸など様々なジャンルにその豊かな才能を発揮する。HTBより絵本「ペ・リスボーの旅・ダラララー」が好評発売中。



祝! DVD第15弾発売記念企画



酒井怜子
プロダクション I.G所属のアニメーター。代表作に「攻殻機動隊 S.A.C. Solid State Society 3D」など。好きな企画は「対決列島」。

浅野恭司
プロダクション I.G所属のアニメーター。代表作に「君に届け」など。好きな企画は「試験に出る日本史」～「四国八十八ヶ所Ⅲ」。

DVDに収録されたオープニングアニメを制作している

プロダクションI・Gさんに討ち入りしてきました!!

3月23日に発売されたばかりの第15弾DVD「アメリカ合衆国横断」。それにあわせて、DVDのみに収録されるオープニングアニメを手がけているプロダクション I.Gの制作チームに、制作秘話を直撃取材！ 浅野恭司さん直筆の描きおろしイラストとともにお楽しみください！「どうバカ＝どうでしょうファン」の職人魂をいざ見届けん！！

藤やんはダメディレクター!?

──第14弾のDVD発売時には「あのプロダクションI・Gがオープニングアニメを!?」と驚かされました。いったいどういうご縁があったんですか?

浅野　08年に行われた「劇的3時間SHOW」というイベントで、弊社のプロデューサーである和田が藤村さんの講演を拝見して、強い興味を持ったのがきっかけです。「このおもしろいディレクターと何か一緒に仕事がしたい!」と思ってコンタクトを取り、札幌まで押しかけていって「何か一緒にやりましょう!」と(笑)。

──ベタぼれパターン、ですか(笑)。

浅野　最初は「変な人が来た」扱いだったようで。だけど話をするうちに意気投合して、第14弾のDVDを作るときに「アニメ作りませんか?」とお話が来たんです。すぐに社内でスタッフ集めが始まり「どうでしょう好きのアニメーターといえば……」と、僕に話が降ってきたんです。

──「どうバカ」を公認されちゃったわけですね(笑)。

酒井　浅野はスゴイですよ。机の周りもDVDやグッズだらけだし、あまりに好きすぎて、嬉野さんが使ってるのとお揃いのデジカムまで買っちゃってるんですから!

──それはスゴイ!!

浅野　父親の影響でもともと写真や映像を撮るのが好きで。嬉野さんのカメラワークや、風景の切り取り方に共鳴するものがありました。買ったデジカムで「どうでしょう」っぽい撮影をして楽しんでます。

酒井　私も浅野に感化されてすっかり「どうバカ」になりました。ずっと机に向かう仕事なので、仕事中のBGM替わりに流したりするもんだから、セリフとかついつい覚えちゃいますね。集中できるし、おもしろくて癒されるし、バランスがちょうどいいんです。アニメーターには「どうバカ」がたくさんいるので、この仕事については本当にうらやましがられます。

浅野　そのぶん、プレッシャーも大きいので胃が痛いんですが(笑)。

──ファンとして好きなだけに、逆に「どうでしょう」のコンテンツに関わるという緊張感は相当なものでは?

浅野　僕はあくまでアニメーターとして絵を描くのが仕事なので、それまで演出や絵コンテとは無縁でした。だけど、OPアニメは超短編ということではじめて演出まで担当させてもらいました。重圧は大きく、藤村さんや嬉野さんと初めて打ち合わせした時の緊張感は今でも忘れられません。

──具体的にはどんな印象でしたか?

浅野　藤村さんは勘が鋭いというか頭の回転がとても早い方で、OPアニメについても明確なイメージを持ってらっしゃるなと思いました。ドラマの演出などもされているので当然かもしれませんが、絵がはっきりと見えている方ですね。どの意見も説得力がありました。

酒井　私たちが持ち込んだプロットやネタについても「ここはこういうカットを入れたらおもしろいよ!」と、すごく具体的に指示をもらいました。

浅野　あとは声が大きくて驚きましたね(笑)。お会いする前に、ドアの向こうからいつもの笑い声が「どわっはっは」と近づいてくるんですよ(笑)。「うわっ、藤やんだ。実在するんだ!」って(笑)。

酒井　だけど、話していると「ああ、この人はダメディレクターなんだなぁ」と思いました。

浅野　えっ!?　なに、その毒舌!?(笑)

酒井　いや、あの、そのままの意味で……。番組でいつも大泉さんが「藤村くんはさぁ」ってダメ出しするじゃないですか。ディレクター的にどうなのって。ディレクターとして段取りをちゃんとするとか、そういうのはきっと苦手なんだろうなぁと、話していてしみじみ感じた気がして。



──ディレクターらしくタレントに気配りするとか、そういうのとは無縁そうだと。

酒井　ですです。そういう意味でダメ。天才肌の方なのかなという気がしています。

──納得です(笑)。では、嬉野さんは?

浅野　人柄も話しぶりも「ああ、うれしーだなぁ」と。この方ならやさしい素朴な画を撮るのがわかるとしみじみ思いました。

酒井　ふわんとした印象なんだけど、こだわりは強いんだろうなと。

──譲れないところは徹底して譲らないぞというような?

酒井　そうですね。そういう頑固なモノづくりの姿勢も感じました。

第15弾「主線は筆ペン」の職人魂!

──第15弾は、第14弾からガラっと変わった時代劇仕様でかなりビックリしました。

浅野　第14弾では「トムとジェリー風」に仕上げましたが、完成時に「次は和風がいいなぁ」と藤村さんが言ったのを、そのまま反映しました。

酒井　今回は浅野が原画を筆ペンで仕上げていますが、その画を動かすための動画の線もすべて筆ペンで仕上げました。書き直しがきかないぶん、手間がかかっています。

浅野　そのぶんリアルな画が作れたかなと思っています。



──2本の短編アニメを仕上げるまでに、どれ程度の時間がかかっているんですか?

酒井　絵コンテ→原画→動画→着彩…と分業で進めて、全部で3週間くらいですね。スタッフ全員、メインでアニメなどの仕事を抱えているので、その隙間を縫いながら作業を進めました。

──ものすごく手間がかかるんですね…。

浅野　そうですね。だけど、どれだけしんどくてもいいものを作りたいんです。「どうでしょう」の一部を担うものですから、つまらないものは出せません。

酒井　ファンのみなさんに笑って、納得してもらえるクオリティを!　と常に思いながら仕事をさせていただいています。

「"どうでしょう"の一部を担うものなので、つまらないものは出せません」(浅野)

「他のアニメーターからうらやましがられる仕事です」(酒井)



次号もインタビューの続きとイラストを掲載予定です。お楽しみに!



お取り寄せも可能!!

全国 グレート ゲーマー グルメ G級 駅弁 vol.5

祭ずし「匠（たくみ）」

（JR西日本・山陽本線 岡山駅／岡山県）

春らしく華やかに彩られた 伝統と郷土の味にこだわった新作弁当



じゅし は～るよこい～は～やくこい～♪

石丸 3月になったのに大雪とか…。

じゅし しかし！ 編集部には一足先に春が届いた！ これを見よ！

石丸 お、今回の駅弁ですね。岡山名物・祭ずし「匠」とは華やかな名前ですね。

じゅし 名前だけじゃなく、中身もほら！

石丸 おお、エビが2匹も中央に！ いいだこも丸々1匹入ってます。魚も2匹入ってますけど、これは…？

じゅし 開きになっているのが、岡山名物の「ままかり」だよ。切り身は「さわら」。漢字で書くと鰆。魚に春と書くんだよ。鰆も岡山ではよく食べられているんだって。

石丸 米も岡山県産米と表記してありますね。まさに岡山づくし！

じゅし ではいただきます！

石丸 まずはエビから。うん、身が詰まっていて美味しいですね！

じゅし いいだこは歯ごたえがよくて、たまらないね。ままかりも美味いよねえ。電車の中で一杯ひっかけながら食べたいね。

石丸 卵焼きもご飯の上に乗ってるのかと思ったら、箱の下まで入ってますよ。でかい！

じゅし たけのこもシャキシャキした食感！

石丸 カニの身や穴子も入って、豪華なうえに味のアクセントも豊富ですね。しかもご飯も詰まっていて、ボリュームもありますよ。

じゅし 残念ながら通販は3月31日までで、4～9月まではお休み。この間は岡山で食べてね…あれ、エビの頭とままかりの尻尾は？

石丸 もちろん全部いただきました！

じゅし ままかりの尻尾は普通食べないよ～。

祭ずし「匠」（たくみ）

価格◆￥1250（税込）
問合せ先◆株式会社三好野本店
〒702-8002
岡山県岡山市中区桑野131-6
TEL：086-200-1717
FAX：086-200-2010
E-mail：info@miyoshino.com
HPアドレス：http://www.miyoshino.com/

※通販可能期間は2011年3月31日までとなります。10月1日より再開予定です。
※送料は地域によって異なります。

じゅし 美味いものには目がないグルメ編集者。旅行先を決める基準は、美味いものがあるかどうか、らしい。今シーズンはスノボで北海道に行けなかったのが心残り。

石丸 週に4回はフタの閉まらない超大盛カラアゲ弁当を食べる、大食い編集者。ビッグマックは5個、チキンナゲットは10箱を「おやつ」に食べるのが日課？



Dear My Sister

——俺の妹はこんなにかわいい——

featuring SKE48

Situation 07
向田茉夏

Situation 08
石田安奈

Situation 09
金子栞

大好評のSKE48による妹グラビア第3弾！　まだまだSKE48には「妹」にしたいメンバーがたくさんいるんです！　今回は、teamKⅡの向田茉夏、石田安奈、teamEの金子栞が登場。各メンバーがシチュエーションに合わせて、さまざまな表情を見せてくれたので必見です！

撮影●松田和弘　スタイリスト／奥田ひろ子（ルプル）
ヘアメイク／テクノクラート　衣装協力／Mono原宿店（03-6438-0290）
撮影協力／寿限無茶屋（052-624-5006）

Situation 07

ラブレターとかじゃなくて

Model

向田茉夏

え？　なんでお兄ちゃん、こんなところにいるの!?

ち、ちがう！　ラブレターじゃなくて、これは、その……。

あ、そうだ！　久しぶりに一緒に帰ろうよ、ね。

昔はよく一緒に帰ってたよね……お兄ちゃん、最近冷たいんだもん。

私はもっと一緒に遊びたいんだけどなぁ……。

そんなわけで……手紙の返事、待ってるからね（笑）。







Dear My Sister

ラブレターとかじゃなくて



「理想のお兄ちゃんですか……そうですね、私の悩みとか相談を聞いてくれるような話しやすい人がいいですね。やっぱり私より年上だから、きっといいアドバイスをしてくれるんじゃないかなと思うんですよ。だから、歳は離れていたほうがいいのかなぁ。大学生とか20代前半くらいがいいかもです。あと、意外とお兄ちゃんとお出かけしたいかも。私、水族館とか動物園が好きだから、一緒に遊びに行けたらいいですね。いつもは妹しかいないから、私より年上のお兄ちゃんかお姉ちゃんがいたら、どんな感じだろうなぁと、考えることはありますね」

Profile

●むかいだ まなつ
1996年5月10日生まれ
14歳
愛知県出身
O型
160cm
B76W60H84
teamKⅡ所属





Situation 08

勉強教えてもらってもイイデスカ?

Model
石田安奈

ねぇねぇ、お兄ちゃん、ちょっといいかな?

数学でわからないところがあるんだけど、教えてくれる?

図形の問題とかは得意なんだけど、計算がちょっと……。

1次関数とか方程式が多くて嫌になっちゃうよねー。

連立方程式ってさ、大人になって使うのかな?

うーん……なんか飽きちゃった。ご飯食べよっか!



「私には妹がいますが兄はいないです。理想は……お菓子を買ってくれるお兄ちゃんですね！　あと頭がいいと、今回の設定みたいに勉強を教えてくれそうだから嬉しいですね。あんまりケンカしたくないから、歳は離れてたほうがいいです。安奈の歳だったら大学生くらいのお兄ちゃんがちょうどいいかな。私がおバカなこと言っても怒らないくらい落ち着きのある人がいいですね。誰からも好かれるような、背の高い優しいお兄ちゃんが欲しいです……って、私、理想高すぎですかね？　でもお菓子を買ってくれるお兄ちゃんがとにかく第一です！」

Profile

●いしだ あんな
1996年5月27日生まれ
14歳
愛知県出身
B型
156cm
B77W55H86
teamKⅡ所属



Dear My Sister

勉強教えてもらってもイイデスカ？







Situation 09

このボールに思いを込めて

Model

金子栞

お兄ちゃん、そういえばバスケ部だったよね?

もうすぐ大会だから不安で練習してたんだけど、

シュートフォームのチェックしてくれる?

今度の大会で最後だから、絶対に勝ちたいんだ……。

お兄ちゃんのフォーム、すごくキレイだね。

よし、イメージできた! 絶対に勝ってくる!!





Dear My Sister

このボールに思いを込めて



「えーと、私には妹みたいな従姉妹はいますが、１人っ子なのでお兄ちゃんとかはよくわかりません（笑）。でもお兄ちゃんは生まれたときから欲しくて、理想とかはありますねー。スポーツマンのお兄ちゃんが欲しいです。歳はあんまり離れていないほうがいいですね、２歳くらい離れているのがベストです。一緒にバスケとかしたいんですよ。あと、お兄ちゃんとドライブ行きたいです。私は助手席じゃなくて後ろから見てるだけの設定ですけど。あ、今度もしもう一度この企画に出られるなら遊園地行きたいですー。え、まとまりないですか？　大丈夫ですよー」

Profile

●かねこ しおり
1995年6月13日生まれ
15歳
埼玉県出身
AB型
160cm
B76W55H83
teamE所属



特別企画

SKE48で最も萌えのわかる

古川愛李プロが各メンバーの萌えポイントをチェック!

Vol.15、16の2回にわたって掲載したSKE48の妹グラビア。今回もSKE48で最も萌えに精通したメンバー・古川愛李に、3人のシチュエーションや服などの方向性のご意見をいただきつつ、こだわりの萌えポイントを語っていただいた！



1989年12月13日生まれ。愛知県出身。AB型。155cm、B78W61H84。新teamKⅡ所属。「シスター・プリンセス」を筆頭に、かわいい二次元の女子をこよなく愛する。

石田安奈のこのシチュエーションに萌える!





和室の雰囲気＋無邪気さは完璧！

これはすごい妹らしさを感じる設定ですね！ ちょっと勉強が苦手という設定も萌えます。廊下でうつぶせになって「かまってー」とかされたらたまらないっ！ かまってあげたいけど、その感じがかわいいから、わざといじめちゃうかも(笑)。

金子栞のこのシチュエーションに萌える!





一瞬見せる大人っぽさにやられました！

金子ちゃんの写真で特によかったのがコレ！ スポーツ好きのボーイッシュな雰囲気のなかで、ちょっとキレイな雰囲気の1枚があると持っていかれます(笑)。一瞬だけ大人っぽくてかわいい妹にドキッとする感じ。このギャップがすごくいいですね♪

向田茉夏のこのシチュエーションに萌える!





恥ずかしがっている妹に萌える！

やっぱり茉夏には昔ながらのシンプルな制服に白スカーフが似合いますね。この柱にもたれている写真もいいなぁ。そして、兄に手紙とかかわいい！ 直接伝えず手紙という設定がポイント高いです。恥ずかしいんでしょうね……かわいいです♪♪

SKE48 INFORMATION

遠方でもこれで大丈夫! DMM.comにてSKE48の公演を配信中!!

動画配信サイトのDMM.comにて、SKE48の公演を配信中！ 遠方でなかなか見ることが難しい公演も、生中継＆ダウンロード形式で、会員になればいつでも楽しむことができる。詳細は公式HP(http://www.dmm.com/lod/ske48/)を確認しよう。

SKE48公式モバイルサイトをチェック!

ここだけしか手に入らないオリジナル着ボイスや待ち受け画像はファンなら必見！ メンバーブログやニュースもチェック!!

SKE48公式サイトはコチラ! http://www.ske48.co.jp/

祝! オリコン1位初獲得!! 第5弾シングル「バンザイVenus」絶好調!!

SKE48として初のオリコンウィークリー1位を獲得したシングル「バンザイVenus」が大好評発売中！ カップリングにはteamKⅡや白組、紅組の曲もそれぞれ収録されている。MVも必見だ！





●発売中 ●通常盤typeA〔CD＋DVD〕(写真左)／typeB〔CD＋DVD〕(写真右)：各￥1,600
●発売元：日本クラウン

直筆サイン入りキャンペーンも! ブロマイドコレクションが発売決定!!

大好評だったトレーディングコレクションに続いて、「SKE48ブロマイドコレクション」の発売が決定！ 全162種のなかには、直筆サイン入りの生ブロマイドなどもシリアルナンバー入りで入っているとのことなので、ファンならぜひゲットしてほしい。また、予約キャンペーンなども行われているので、詳しくは公式HP（http://www.ske48-enskyshop.com/main.html）をチェック！



●4月25日発売
●1パック5枚入り：￥420(税込)／1ボックス10パック入り：￥4,200(税込)



http://sprite.gr.jp/
sprite
恋と選挙とチョコレート
Love, Election & Chocolate.
The story of a boy yearning for true love and a girl hating chocolate.
ORIGINAL SOUNDTRACK
Elements Garden による珠玉の BGM 全 25 曲&千里と未散のデュエットソング「Happiest」（作詞：RUCCA・作編曲：菊田大介）を収録
【恋と選挙とチョコレート ORIGINAL SOUNDTRACK 初回限定版・希望小売価格 3,200 円（税別）・初回版デジパック仕様・描き下ろしパッケージ】
2011.5.27 ON SALE

電撃ゲームス

Vol.19

デンゲキニンテンドーDS 5月号増刊
2001年6月12日第三種郵便物認可
2011年3月24日発行・発売 第11巻 第10号 通巻185号
発行人：渡部雅人
編集人：江口聡

発行：アスキー・メディアワークス
〒160-8326
東京都新宿区西新宿 4-34-7
TEL.03-6866-7530（編集）

発売：角川グループパブリッシング
〒102-8177
東京都千代田区富士見 2-13-3
TEL.03-3238-8528（営業）

ASCII MEDIA WORKS

定価650円
本体619円



雑誌 16536-05
Ⓛ-2011/5/23

4910165360511
00619

印刷／図書印刷株式会社
Printed in Japan